

「ファンタジー背景」描き方教室

Photoshopで描く！心を揺さぶる風景の秘訣

よー清水＝著

SB Creative



「ファンタジー背景」描き方教室

Photoshopで描く! 心を揺さぶる風景の秘訣

よー清水＝著



特典ファイルのダウンロード

本書の特典ファイル（作例PSDファイル、筆者制作のブラシファイル）は、以下の本書サポートページで配布しています。サポートページにある「ダウンロード」のリンクからダウンロードできます。ご利用の際には「はじめにお読みください.txt」のご確認を必ずお願いいたします。

サポートページ **http://isbn.sbcr.jp/87643/**

本書に関するお問い合わせ

この度は小社書籍をご購入いただき誠にありがとうございます。小社では本書の内容に関するご質問を受け付けております。本書を読み進めていただきます中でご不明な箇所がございましたらお問い合わせください。なお、お問い合わせに関しましては下記のガイドラインを設けております。恐れ入りますが、ご質問の際は最初に下記ガイドラインをご確認ください。

ご質問の際の注意点

・ご質問はメール、または郵便など、必ず文書にてお願いいたします。お電話では承っておりません。
・ご質問は本書の記述に関することのみとさせていただいております。従いまして、○○ページの○○行目というように記述箇所をはっきりお書き添えください。記述箇所が明記されていない場合、ご質問を承れないことがございます。
・小社出版物の著作権は著者に帰属いたします。従いまして、ご質問に関する回答も基本的に著者に確認の上回答いたしております。これに伴い返信は数日ないしそれ以上かかる場合がございます。あらかじめご了承ください。

ご質問送付先

ご質問については下記のいずれかの方法をご利用ください。

Webページより

上記のサポートページ内にある「この商品に関する問い合わせはこちら」をクリックすると、メールフォームが開きます。要綱に従って質問内容を記入の上、送信ボタンを押してください。

郵送

郵送の場合は下記までお願いいたします。

〒106-0032
東京都港区六本木2-4-5
SBクリエイティブ 「ファンタジー背景」描き方教室 読者サポート係

■本書内に記載されている会社名、商品名、製品名などは一般に各社の登録商標または商標です。本書中では®、™マークは明記しておりません。
■本書の出版にあたっては正確な記述に努めましたが、本書の内容に基づく運用結果について、著者およびSBクリエイティブ株式会社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

©2016 Yo Shimizu　本書の内容は著作権法上の保護を受けています。著作権者・出版権者の文書による許諾を得ずに、本書の一部または全部を無断で複写・複製・転載することは禁じられております。

はじめに

本書を手に取っていただきありがとうございます。
よー清水と申します。

本書は多彩なシーンを描いた10枚のイラストのメイキングページと、様々なモチーフの描き方や表現の考え方をまとめたテクニックページで構成されています。そこには、私が背景画やコンセプトアートを描く際に使っている技術、ノウハウ、知識、思考をできるかぎりすべて込めました。本書で解説していることは、PlayStation 4、PlayStation Vita、NINTENDO 3DS、スマートフォンなどのゲーム制作の場で、私が実際に使用している超実践的なものです。

メイキングページでは、一つひとつの手順、使っているブラシ、描くときに考えている思考とノウハウをメインに解説しています。本書が他と異なる点は「なぜそうするのか？」をキーワードに解説しているところです。
この解説は少しくどく感じられるかもしれません。それでも私が「なぜ？」にこだわったのは、背景画は思考がとても大事だからです。例えば、同じ場所でも時間や天候によってまったく違った表情を見せます。変化するパラメーターが多すぎて、この場所ではこの色を使う！ と言い切ることができないのです。そのため、状況の変化をシミュレートする思考が大事になります。単なるタッチにしても、どうしてこのタッチを入れるのか、意味を知っていることで正確性や効率を何倍にも高められるのです。

テクニックページでは、具体的な描き方やコツをシンプルにまとめました。初心者の方でも手順に沿って同じことを行えば、似たようなものが描けるくらい簡単にしています。

本書は理屈にこだわったイラストの技法書です。ただし、誤解のないように伝えておきたいことがあります。絵は理屈だけで描くものではないということです。絵におけるすべての法則、約束、セオリーは「絵を魅力的にするため」に先人たちが編み出した道具にすぎません。
現実のものは物理法則から逃れられませんが、絵は違います。描き手の意思で、あらゆる法則を無視して現実のように表現できます。あなたの意思で自由にできるのです。しかし、法則を知っている上で無視することと、知らないでなんとなくやっていることには大きな違いがあります。理屈を知っていれば、はるかに正確に、ピンポイントで法則を無視することができるようになります。「お、ここはパース通りに描いたほうが見栄えがよくなるな。でもこっちはパースを無視したほうがかっこいいな」というように選択できるようになります。

法則を超えた、あなたにしか表現できない世界を描く方法を、本書でつかんでいただければ幸いです。

よー清水 / 清水 洋





Contents

Introduction
デジタルイラストの基本の基本



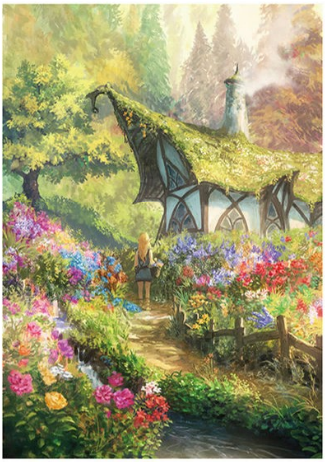
Scene 1
草原と青空
短時間で描くコツと、
あとで描き込むコツ

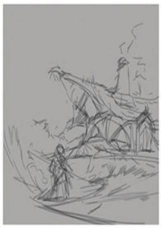






Scene 2
ひみつの花園
華やかで優しい世界







Scene 3

魔法使いの部屋

室内の設計と、キャラクターとの調和







Scene 4

夕暮れの城下町

建物のデザインと、夕方の空気感





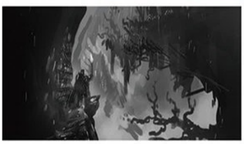


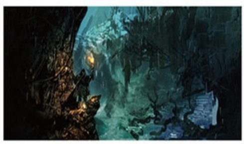
Scene 5

雨の絶壁

不気味で冷たい世界







Perspective

パースの基本



Scene 6

夜の温泉宿

和風ファンタジーのデザインと、
雪降る夜の表現







Scene 7

森の遺跡

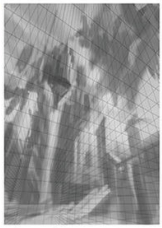
黄金比の構図と、風化の表現







Scene 8
天空の宮殿
壮大な背景の描き方

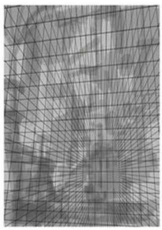




Scene 9
灼熱の廃都
ダークなデザインと、溶岩の表現





Scene 10
蒸気と機械の街
スチームパンクの世界


本書の読み方

本書の内容

10の多彩なシーンの描き方をメイキングページでじっくり丁寧に追っていきます。特にカギとなるテクニックについてはページを割いてテクニックページとして取り上げました。
本書はPhotoshop CC 2015を使用しています。本書中で紹介するショートカットはWindowsのキー表記です。Macをご利用の方は、Ctrl→⌘、Alt→optionに読み替えてください。

本書のページ構成

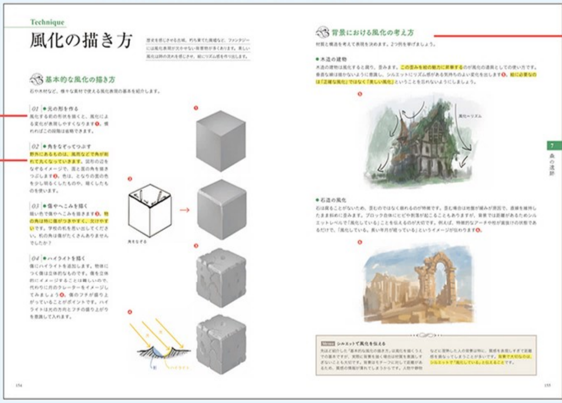
● シーンページ：シーンの全体像



● メイキングページ：ラフから仕上げまでの制作過程



● テクニックページ：モチーフの描き方や考え方の解説



特典ファイルのダウンロード

本書の特典である作例PSDファイル、ブラシファイルなどは、本書のサポートページで配布しています。サポートページの「ダウンロード」のリンクからダウンロードできます。ご利用の際には「はじめにお読みください.txt」のご確認を必ずお願い致します。

本書のサポートページ

http://isbn.sbcr.jp/87643/



ブラシファイルは、Photoshop CC 2015で利用可能です。古いバージョンのPhotoshopでは利用できない可能性があります。

Introduction

デジタルイラストの基本の基本

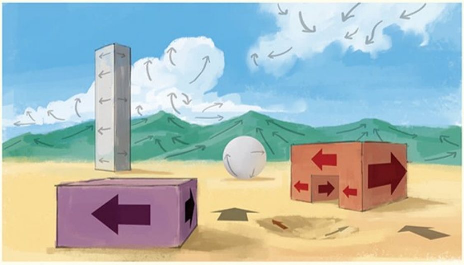


ここでは本書を読み進めるために最初に知っておいてほしいデジタルイラストの基本を解説します。デジタルイラストはアナログイラストとは別なものと思っている人も多いかもしれませんが、絵を描く力、画力という点では共通です。デジタルで絵が上手い人は、少し練習すればアナログでも描けるようになりますし、アナログが上手い人は少し練習すればデジタルでも描けるようになります。ただ表現する道具が違うだけです。
Photoshopにはたくさんの機能とツールがありますが、絵を描くときに使う機能はほんのわずかです。実際に作品を作るときは、数少ない機能を応用することで効率的に絵を描いていきます。
パースについての詳しい解説は最初にしてしまうと頭がこんがらがって大変かと思いましたので、本書の中間部分(p.108)で解説しています。**Scene 5**までの、背景の描き方、セオリーを読んだあとにパースの詳しい解説を読むことをおすすめします。

Introductionで紹介すること

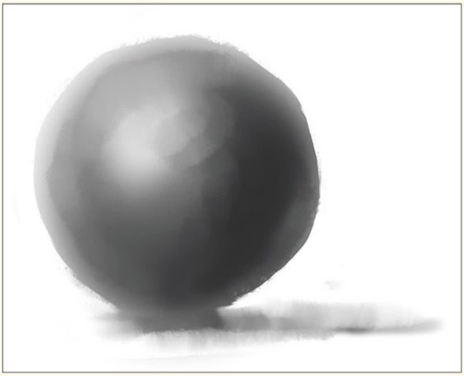
● 面で世界を捉える（p.12）

「面で世界を捉える」という技術は、画力の根本をなしています。この技術が身についていれば、基本的に描けないものはありません。本書の内容で最も大切な部分の一つとも言えます。



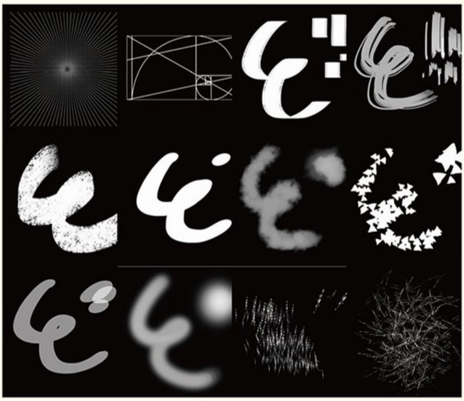
● Photoshopで絵を描く基本と用語（p.14）

Photoshopで絵を描くときに使うツールと、それをどのように使って絵を描いていくのか、また絵の基本用語について解説します。
絵を描くために使うツールは主に4つで、それらを使いこなせばどんな絵でも描くことができます。



● 本書で使用するブラシ一覧（p.16）

私が本書の作品を制作する際に使用したブラシを紹介します。Photoshopのカスタムブラシは非常に便利なので、自作したり、配布されているものを積極的に活用しましょう。



Introduction

面で世界を捉える

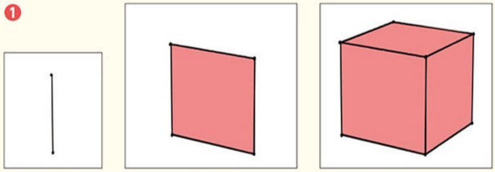
「面で世界を捉える」ことは絵の一番の基本にして最も重要な技術です。まず最初にこの基本の技術を紹介します。

「面で世界を捉える」とはどういうことか

私たちが住む世界は三次元の空間だとされています。このとき、一次元は「線」、二次元は線に囲まれた「面」、三次元は面が組み合わされた立体で表現できます❶。

次に物体の形を考えてみましょう。立方体は6枚の面でできています❷。球体も、同じように面でできています❸。

❶

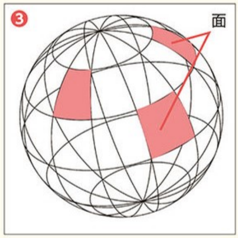


一次元　二次元　三次元



❷

立方体



❸

球体

立方体や球体は物体の最も基本的な形です。つまり、私たちの住む世界はすべて面で形作られているということです。面が表現できれば、描けないものは存在しなくなります。人物、建物、機械、植物、空、雲、何であろうと関係ありません。すべて描くことができます。

Memo　面を捉える＝3DCG

今やあらゆる映像、ゲームに使われている3DCGは、「面で世界を捉える」ということをコンピュータにやらせています。絵が上手い人は頭のなかに3DCGソフトがあって、それが面を捉えてあらゆるものを描くことができると考えてもよいでしょう。

Memo　日本のキャラクターはどうなの？

日本のキャラクターは面を直接描くのではなく、輪郭線を描くことで面を表現しています。例えば胸の線画は、球体の輪郭線の一部と言えます。輪郭線を描きつつ面を捉えるのは相当な練習が必要です。線画を描いているとどうしても線のほうに意識が向いて、面の意識が疎かになってしまうからです。そのため面を捉えられるように、キャラクターの練習方法としてデッサンを勧められるわけですね。



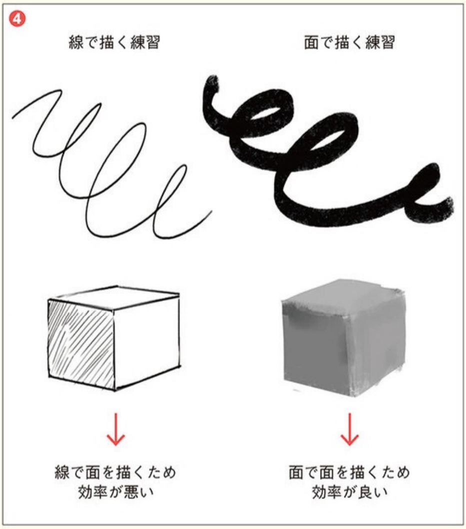
面を捉える練習方法

面を捉える技術をみがくために効率が良い方法は「厚塗り（デジタル）」「水彩」「木炭デッサン」などで描くことです。これらの描き方は絵筆やブラシを使うので、線ではなく、面を直接描くことができます。面を捉えるためには、面をたくさん描く練習が一番です❹。

私のおすすめは、Photoshopなどを使って厚塗りの絵を描く練習です。デジタルも絵筆と同じ道具です。道具に習熟すると同時に面を捉える練習ができるので、最も効率が良いと考えています。

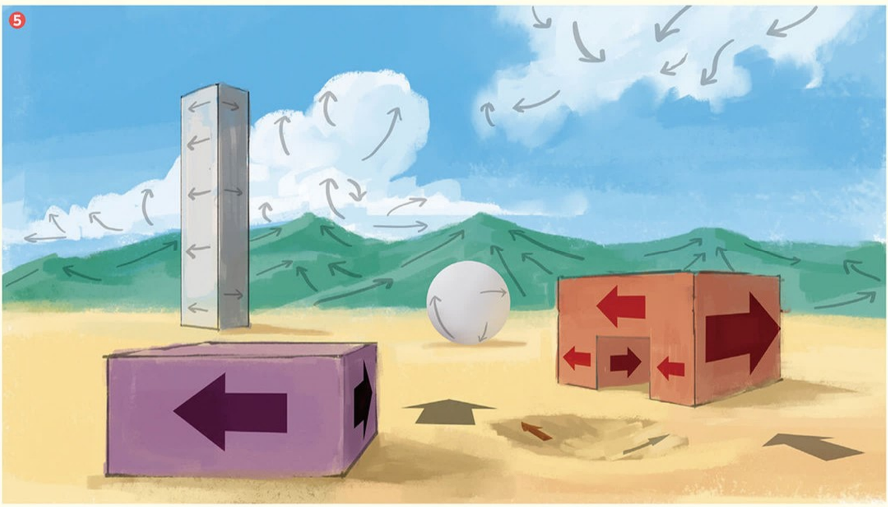
Memo 鉛筆デッサンについて

よく絵の練習方法に挙げられる「鉛筆デッサン」ですが、鉛筆は元々は線を描く道具なので、面をさっと描くことができる木炭デッサンのほうが面を捉える練習に適していると私は考えています。鉛筆も斜めに使えば面を描けますが、面を描くという点では木炭のほうが直接的です。



面を捉えるコツ

手でモチーフを撫でるように意識して描くことがコツです。面を捉えることをさらに詳しく解説すると、「面がどんな角度で自分から遠ざかっているか意識すること」と言えます。遠ざかっていくイメージをつかむためには、自分から遠ざかる方向の矢印を描き入れてみるとわかりやすいです。❺のように、背景においてもすべてのものを面で認識して描きます。



面が遠ざかる角度を矢印で認識する

Introduction

Photoshopで絵を描く基本と用語

Photoshopのどの機能をどのように使って絵を描くか、最も基本的なことを解説します。

Photoshopで絵を描くときに使うツール

4つのツール❶でどんなものでも描くことができます。

❶


[ブラシ] ツール　[消しゴム] ツール　[指先] ツール　[スポイト] ツール

球体を描く

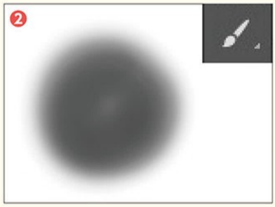
例として球体を描いてみましょう。

01 ● レイヤーを作成する

Photoshopを起動して新規ファイルを作成したら、Ctrl+Shift+Nを押します。そうすると [レイヤー制作] ウィンドウが開くので [OK] を押します。これで通常モードのレイヤーが1枚追加されます。

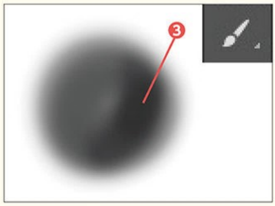
02 ● ブラシを使う

メニューの [ウィンドウ] → [ブラシプリセット] でブラシの一覧が開くので、エアブラシ (p.16) を選択して描き始めます。カラーパレットからグレー (R50、G50、B50)を選択しました。エアブラシを使って、適当に丸を描きます❷。



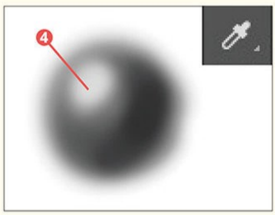
03 ● ブラシで影を描く

丸に影を描きます。左上から光が当たっているイメージで、右下にタッチを加えて色を濃くします❸。



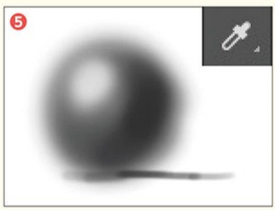
04 ● ハイライトを描く

[ブラシ] ツールを使っているときにAltを押すと、押している間だけ [スポイト] ツールになります。この状態で背景の白をクリックし、白色を取得します。次はブラシで、球体の左上あたりにハイライトを描きます❹。



05 ● 床の影を描く

[スポイト] ツールで今度は球体の影色を取り、床の影を描きます❺。



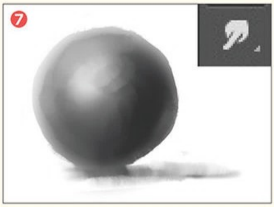
06 ●[消しゴム]ツールで成形する

このままだとぼんやりしているので、E を押して［消しゴム］ツールに変更し、ブラシ一覧からチョークブラシ (p.16) を選択します。この状態で球体の外側を消して形をはっきりさせます❻。間違ったときは Ctrl + Alt + Z で何回でも戻れます。

❻


07 ●全体をぼかす

［指先］ツールを選択します。この状態でぼかしブラシ (p.17) を選択して、［指先］ツールにぼかしブラシをのせます。玉にリアリティがないので、影やハイライト周りをぼかします。これで完成です❼。

❼


Point

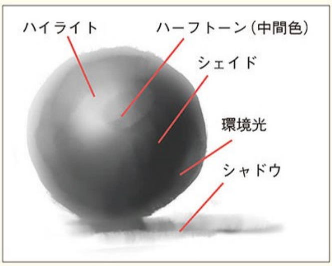
[消しゴム]ツールと[指先]ツールの繰り返し

どんな絵を描くときも、基本はこの球体の描き方と同じです。ブラシで描いたものを［消しゴム］ツールで整え、［指先］ツールでぼかしてグラデーションを作ります。［消しゴム］ツールは消すというより、形を整える使い方が多くなります。［指先］ツールは［ブラシ］ツールとセットと考え、「描いたらぼかす」を繰り返します。［指先］ツールと［消しゴム］ツール両方に、通常と同じブラシを設定できるので、いろいろと試してみるとよいです。

絵の基本用語

球体を例に、絵の基本用語を解説します❽。本書は専門用語をあまり使用しませんが、これらの基本用語を知っておくと理解するのが楽になります。

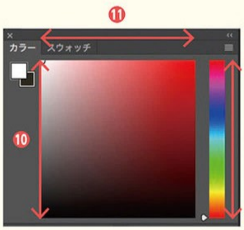
・ハイライト
　物体の最も明るい部分です。ここのタッチで質感が決まります。
・ハーフトーン（中間色）
　白と黒の中間のグレーといった、物体の中間の明るさの部分です。絵では最も使う色でもあります。
・影（シェイドとシャドウ）
　物体にできる影をシェイド、床などに落ちる影をシャドウと言います。

❽


・環境光
　周囲に当たった光が反射して明るくなる部分です。背景では青く表現することが多いです。

色には3つの属性があります。Photoshopの色調整は、基本的にこの3つをコントロールして行います。

・色相
　色合いのことです。右側の帯の位置❾で決まります。
・明度
　色の明るさのことです。白が最も明るい色で、黒が最も暗い色です。上下の位置❿で決まります。
・彩度
　色の鮮やかさのことです。左右の位置⓫で決まります。



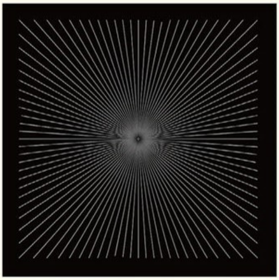
Introduction

本書で使用するブラシ一覧

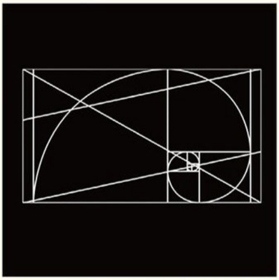
本書で使用するブラシをブラシタッチの画像と合わせて紹介します。

ブラシの一覧

複数のブラシを使い分けることで表現に変化をつけ、効率的に描くことができます。本書で使用したブラシの概要を、ブラシタッチと合わせて紹介します。
本書で使用したブラシのうち、私が作成したものは本書のサポートサイト（p.9）より入手可能です。
ブラシは絵筆のようなものなので、自作してもいいですが、配布されているブラシをダウンロード、もしくは購入して使用するのがおすすめです。ここに掲載したブラシタッチを参考に自分に合ったブラシを探してみるとよいでしょう。



❶ **パースブラシ**：一瞬でパースが描ける便利ブラシ。ブラシ先端画像が集中線になっている。よー清水作。p.116も参照



❷ **黄金比ブラシ**：黄金螺旋のガイドを描くブラシ。ブラシ先端画像が黄金螺旋のガイドになっている。縦位置用と横位置用がある。よー清水作。p.139も参照



❸ **エアブラシ**：やわらかいグラデーションが描けるブラシ。すべての絵に使用している。よー清水作



❹ **チョークブラシ**：筆圧でチョークのような質感とシャープさを使い分けられるブラシ、すべての絵で使用している基本ブラシ



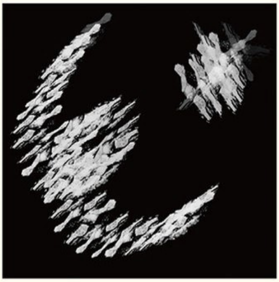
❺ **楕円（だえん）ブラシ**：楕円のブラシ、シャープな輪郭が出せる。描き込みに使う。すべての絵で使用している。よー清水作



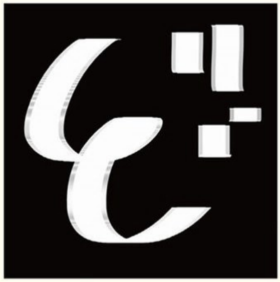
❻ **水彩ブラシ**：楕円ブラシにウェットエッジ機能をつけたもの。描き込みに使う。すべての絵で使用している。よー清水作



❼ **粒子ブラシ**：滝など、細かい粒子が必要な作品で使っている。**Scene 5**で使用



❽ **テクスチャブラシ**：岩や地面を描くときなどに使っている。**Scene 5**で使用



❾ **水平ブラシ**：水平のブラシ。建物を描くときに使う。**Scene 5**、**6**、**8**、**9**、**10**で使用。よー清水作



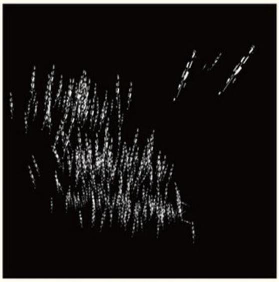
❿ **スジブラシ**：複数のラインが一度に描ける。植物などあらゆるものに使用できる。すべての絵に使用している



⓫ **雲ブラシ**：雲が簡単に描けるブラシ。**Scene 4**、**5**で使用



⓬ **葉ブラシ**：三角が集まったブラシ。木の葉っぱが簡単に描ける。**Scene 4**、**7**で使用



⓭ **草ブラシ**：近景の草が簡単に描けるブラシ。**Scene 1**、**3**、**7**で使用



⓮ **溶岩ブラシ**：溶岩の質感が簡単に描ける。**Scene 9**で使用



⓯ **ぼかしブラシ**：［指先］ツールで使う。すべての絵で使用。基本的に［指先］ツールを使用する場合は、先端のシェイプがこのブラシになっている

Memo **おすすめのブラシ**

AaronGriffinArt氏が作成したブラシがとても使いやすいです。以下のサイトで無料配布されています。
http://aarongriffinart.deviantart.com/art/BRUSHES-609357781

Scene 1

短時間で描くコツと、あとで描き込むコツ

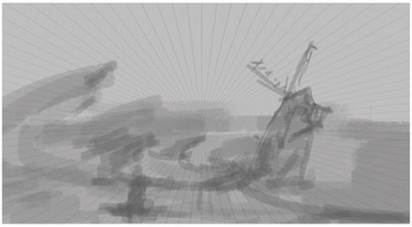
草原と青空



1時間という短い時間でできるだけ見栄えよい絵を描く方法を紹介します。さらに、1時間で描いた絵を描き込んで仕上げるコツについても解説します。魔法使いの女の子が、霞んで見えるほどの広い草原にたどりついたシーンをイメージしました。ゲームで言えば導入部分、ワクワクするような世界の広がりを感じさせる絵にします。

4800×2700px
(フルHDの2.5倍)

約6時間



❶ ラフ



❷ 下塗り



❸ 写真合成



❹ 1時間後の状態



❺ キーポイントと粗い部分を描き込む



❻ 仕上げと調整



魔法使い



風車小屋

Making

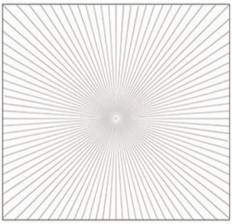
メイキング

01 パースを一瞬で引く

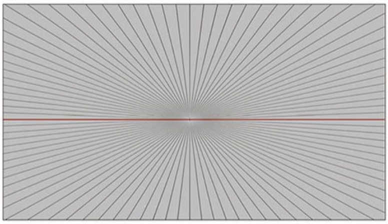
パースは、パースブラシ(p.16)を使って引きます。パースブラシは「ブラシ先端のシェイプ」がパースの線になったブラシです。画面の中央をブラシでワンクリックして自由変形することで、正確なパースグリッドを一瞬で作ることができます❶。詳しくはp.116で解説しています。今回は中央よりほんの少し下にアイレベル(目線の高さ)を設定しました。
パースを引くタイミングは、ラフを描く前でもラフを描いたあとでも大丈夫です。描く前にイメージがガッチリ決まっている絵や、自然物が多めの絵はパースを使わないこともあります。逆に建物が多い絵はパースを先に引いたほうが描きやすくなります。

参照「Technique：パースグリッドの描き方」(p.116)

❶



パースブラシ



画面に合わせて変形

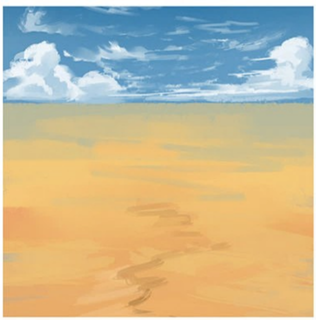
Point
開放感を感じさせるアイレベルにする

草原のような広い地形は、アイレベルの設定が大切です。空の面積が大きいほど開放感を感じ、小さいほど閉塞感を感じます❷。たいていの絵は、アイレベルより上が空になります。つまりアイレベルが画面上部にあるほど閉塞感を感じ、下にあるほど開放感を感じるわけです。
さらに、地面の起伏を大きくしたり、そもそも高いところから見下ろしたりというように状況を工夫することで、閉塞感を感じさせない絵にすることができます。

❷



空の面積が大きいほど開放感がある

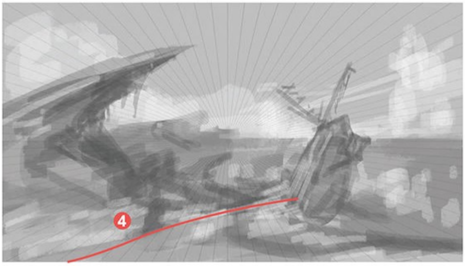


空の面積が小さいと閉塞感がある

02 構図を考えながらラフを描く

パースをガイドに、チョークブラシ(p.16)を使ってざっくりとラフを描いていきます。青空と草原をメインのモチーフに、右に風車小屋と、左に特徴的な崖を配置しました❸。描き始めはあまり身構えず、気持ちを楽に、のびのびとやわらかく描き始めると、不思議と気持ちのよい空間ができてきます。画面内に入れる要素に迷ったら、設定やストーリーを考えてみましょう。例えば、この風車小屋は、多くの旅人が仮宿として使っているため、道ができているかもしれません❹。





Point

良い構図のポイント

短時間で絵を描く場合は、構図を早く決めることが重要です。Photoshopの機能を使えば、構図をあとから変更することもできます。ですが、短時間で描く場合は修正する時間がないので、最初に構図をしっかり決めます。良い構図には3つのポイントがあります。この3つのポイントを押さえると、それほど描き込まなくても見栄えする絵を描くことができます。

・縮小しても魅力的

今は多くの人がスマートフォンなどの小さい画面で作品を見ています。しかも世の中にはたくさん作品があるので、サムネイルサイズに縮小されて表示されます。小さくしても魅力的でなければ、そもそも見てもらえません。

・リズムがある

リズム感のある絵は、心地よく、見ただけでワクワクさせてくれます。木の生え方、草の生え方、雲の形、建物の歪み、すべてにおいてリズムがあります。ファンタジーでは特に重要です。

・視線を逃さない

背景は要素が多いので、情報をわかりやすく整理して、どこを見てほしいかわかりやすくしないと何も伝わらない絵になってしまいます。見る人の視線に立って物事を考える必要があります。

詳しくは、「Technique：見栄えする構図の作り方」(p.32)で解説します。

03 ライティングをする

ラフが進んで要素の配置が決まってきたところで、ライティングをします。ライティングは光が当たる部分と影を決める作業です。

短時間で描く場合はライティングで大きく影を作ります。人の目は暗いと物体の細部を捉えることができなくなります。その性質を利用して影の面積を広くすることで、描き込みが必要な面積を小さくするのです❺。

どこに光源を置くか、どのように影を描くか決めたら、ライティングは終了します。



影のある場所は描き込まなくてよい

Point

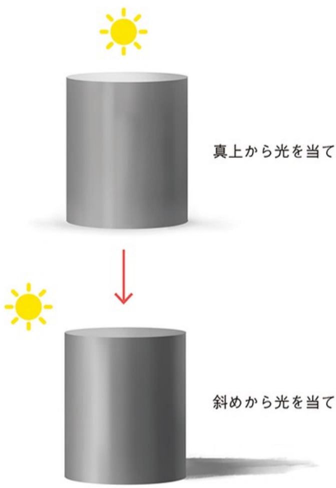
影を大きくする２つのコツ

影を大きくする方法を2つ紹介します。

- 光に角度をつけて影を作る
  光に角度をつけることで影の面積を大きくできます。簡単に言えば、斜めに光を当てればよいのです。❻では、左上から右下に少し角度をつけて光を当て、影を大きくしています。

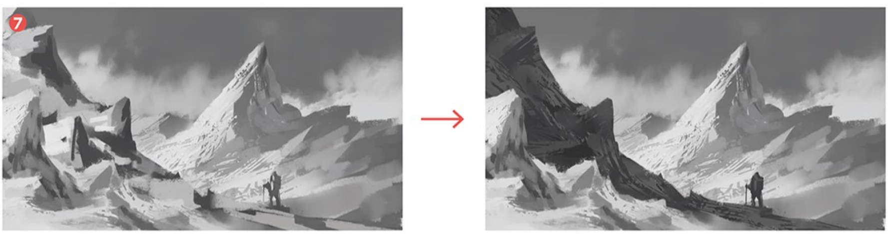
- 影をまとめる
  いくつかの影をまとめて大きく描写すると、絵の印象を強め、影の面積を大きくできます。❼は中景の山と人物の影を統一した例です。物と物の位置関係が強調されて、状況がわかりやすくなりました。

❻



真上から光を当てると影は小さい

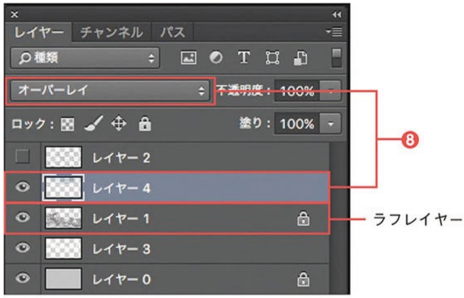
斜めから光を当てると影は大きい



中景の山と人物の影をまとめる

04 下塗りをする

ライティングが終わったら、[オーバーレイ] モードのレイヤーを新規作成して⑧、絵のメインとなる色を考えて下塗りをします。[オーバーレイ] モードにしておけば、下のレイヤーの明暗を維持したまま色がつけられます。モノクロのラフを着彩する際の基本です。



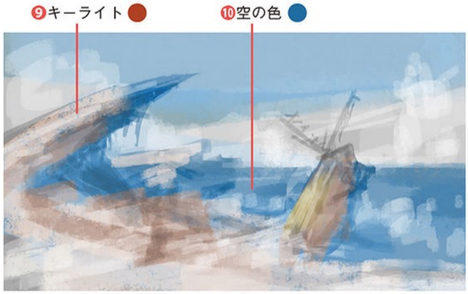
Point

色の塗り方

色には様々な塗り方があり、これが正解と断言できるものはありません。私がよく使う方法を紹介します。ブラシはエアブラシ (p.16) を使っています。

最初はそれぞれのモチーフの固有色は無視し、キーライトの色を光が当たっている部分に淡くのせます⑨。次に空の色を影に淡くのせます⑩。空の色を影にのせるのは、影は空の色をよく反射し、空気遠近法がかかりやすいためです。

そうして全体の空気感を作ったあとに、面積が大きい固有色から塗っていきます⑪。





空気感を作ったあとに固有色をのせる

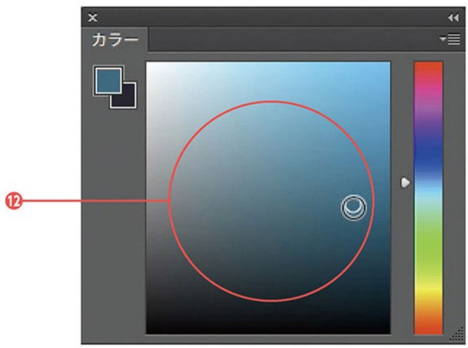
> **Memo キーライトとは**
>
> 絵の中心的な光源のことです。野外の絵では太陽光、室内であれば照明になります。

> **Memo 空気遠近法とは**
>
> 大気の性質を表現することで奥行きを感じさせる技法です。地球上では遠方にあるものほど輪郭がぼやけ、霞んで見えます。これを空の色や光の色などを混色することで表現します。影には空の色が濃く出るのが特徴です。

Point

オーバーレイのコツ

塗りたいと思った色をそのまま使うと明度や彩度が高くなりすぎてしまいます。おおまかに⑫の範囲に収まるような明度が低めの色を選ぶのがコツです。[オーバーレイ] モードのレイヤーを使う方法では色を繊細に調節するのが難しいので、あくまで下塗りという認識がよいでしょう。



オーバーレイで主に使用する色範囲

05 レイヤー分けをする

下塗りが終わったら、絵の内容に応じてレイヤー分けをします。このあと、各種加工をしやすくするためにもこの段階で分けておくことをおすすめします。

まず、パースレイヤー以外のレイヤーを統合します⑬。ここから［なげなわ］ツールを使って、大まかな要素ごとにコピー＆ペーストして分割します⑭。

レイヤー分けの細かさは人それぞれですが、少ないほど管理が楽です。今回は、青空、雲、遠景、中景、近景の5枚にレイヤーを分けました⑮。人物のレイヤーはあとで描くときに追加します。

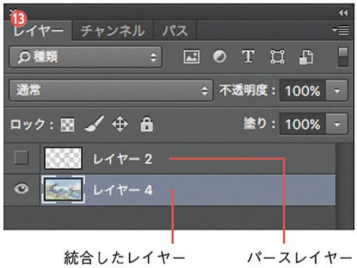
> **Tips 選択範囲を新規レイヤーに複製する**
> - Ctrl + C で選択範囲をコピー
> - Ctrl + Shift + V で新規レイヤーに複製

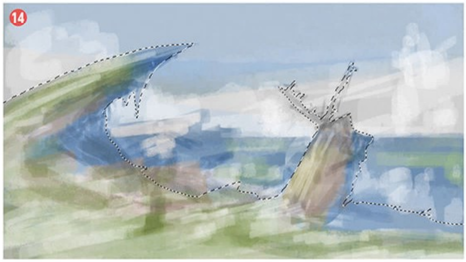
Point

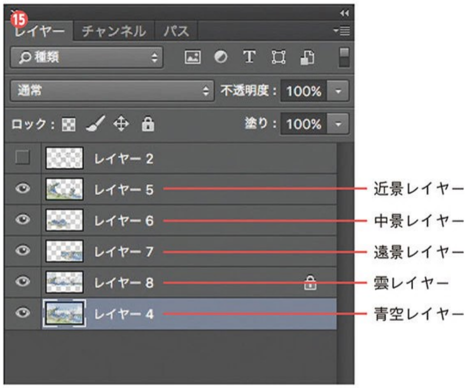
レイヤーを分割するタイミング

最初から遠景、中景、近景というようにレイヤーを分割しておいたほうが効率的に思うかもしれません。実際、明確にイメージが決まっている絵や、メインにシャープなシルエットが必要な絵は、最初からレイヤー分けして描きます。

しかし、今回はスピードを重視して、ブラシのタッチから構図を探る方法を取りました。この描き方は、ブラシの不透明度を低くして描くので、次の段階の写真合成と相性が悪いのです。写真合成はクリッピングマスクを使うので、合成元のレイヤーにむらがあると、綺麗に合成できません。［なげなわ］ツールは、統合したレイヤーからむらなくシャープに切り出せるので、レイヤーを統合して切り抜くという段階を挟むほうが効率がよくなります。





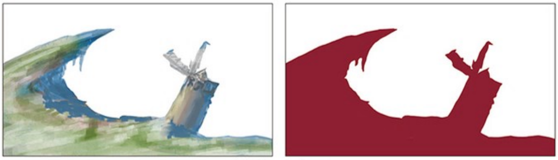


Point

重なりを意識してレイヤーを分ける

⑯は各レイヤーを単体で表示した図で、右側は切り取った部分を単色で塗りつぶしたものです。各レイヤーを単色でまとめると⑰ようになります。青空レイヤーは⑬の統合レイヤーをそのまま使っています。上に雲〜近景レイヤーまでが積み重なっているため切り抜く必要がないからです。[なげなわ] ツールを使ったレイヤー分けは、1枚の絵から要素を抽出して、上に重ねていくイメージなのです⑱。

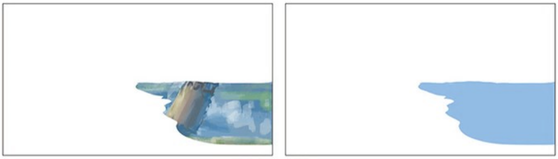
⑯



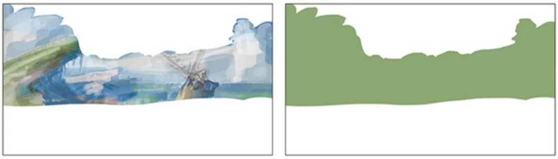
近景レイヤー



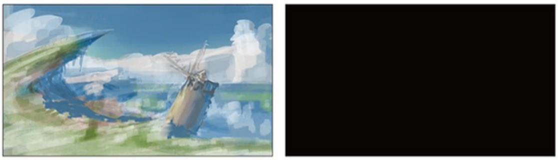
中景レイヤー



遠景レイヤー



雲レイヤー

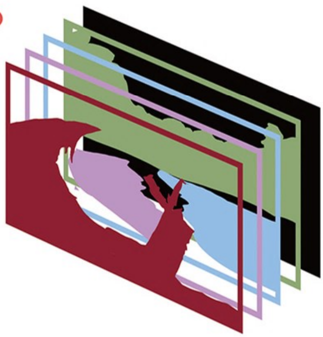


青空レイヤー

⑰



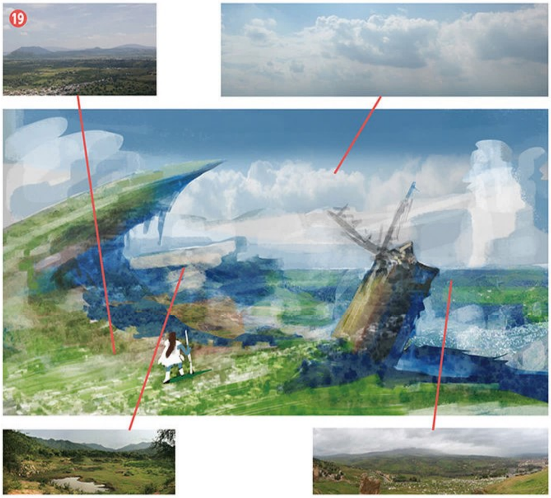
⑱



06 写真を合成する

絵の情報量を増やすために写真を合成します。分割したレイヤーごとに、写真素材を読み込んだ[オーバーレイ]モードのレイヤーをのせます⑲。合成の手順はp.38で解説します。空には雲、遠景～近景の草原には適当な草原の写真を合成します。情報量があればよいので、モチーフに近しい素材をそれほど深く考えないで選びました。

参照「Technique：写真合成」(p.38)



07 人物のシルエットを整える

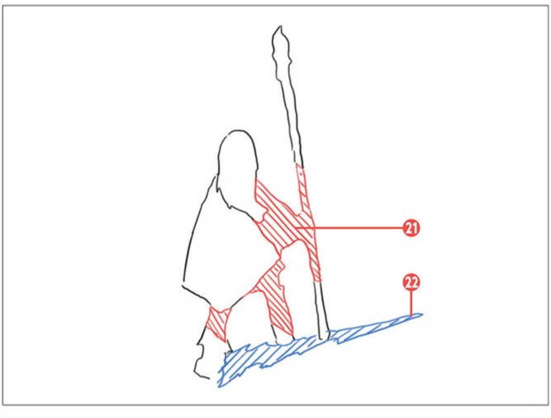
チョークブラシと[消しゴム]ツールを使って人物のシルエットを整えます⑳。この人物は、白い服を着ているのでとても目立ちます。最優先で描き込む必要があります。



Point
斜めの影と落ちた影を描く

背景の人物を描くコツは、身体にできる斜めの影㉑と、地面に落ちた影㉒を描くことです。特に地面に落ちた影は、地形に沿って伸びる性質があるので、影の形状で地形を表現することができます。

参照「Technique：草原の描き方」(p.34)



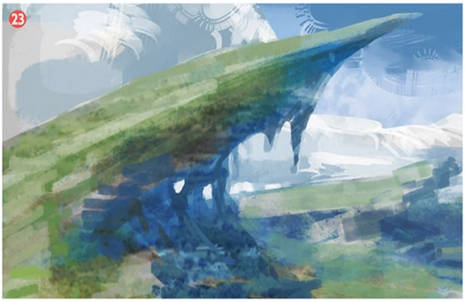
Point
明と暗を挟む

人物が持っている杖が、あえて左の丘の影の上に重なるように意識します。明るい部分と暗い部分を挟みこむように配置することで、鑑賞者の視点をコントロールします。

08 視線が集中するポイントを描き込む

チョークブラシとスジブラシ（p.17）を使って人物⓴、崖㉓、風車小屋㉔を描き込みます。絵の中で、最も視線が集中するのがこの3つのポイントです。ここだけは限られた時間でもそれなりのクオリティに仕上げる必要があります。逆に言えば、ここ以外は、ざっくりと整えるくらいで問題ありません。
写真合成が終了した段階で、約30分経過していました。残り30分を使って描き込みをします。

> **Memo　1時間で描くときのおすすめ時間配分**
>
> ・パースからライティングに10分。
> ・オーバーレイ彩色からレイヤー分けに5分。
> ・写真合成に15分。
> ・視線が集中するポイントへの描き込みに30分。





09 1時間経過

ここで1時間が経過しました㉕。見る人の視線を意識し、その部分をピンポイントで描き込めば、1時間でも完成度を高めることができます。次は、1時間で描いた絵をじっくりブラッシュアップし、しっかりと完成させる段階です。



10 草原を描き込む

チョークブラシ、スジブラシ、草ブラシを使って草原を描き込みます㉖。



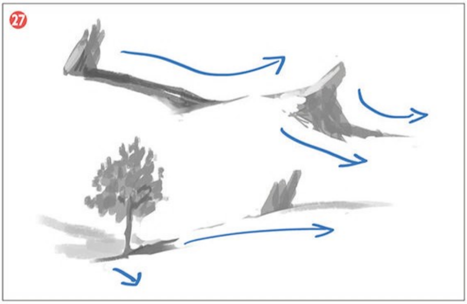
Point
影を使って地形を描く

遠景の草原では、「草を描いている」という意識は捨てます。距離があると、草の一本一本は見えなくなってしまうからです。草原を草原らしく描くために、凹凸を「作り」ます。平らな草原は描くのが難しく、面白みに欠けます。豊かなファンタジー世界を描きたいなら、激しい崖やなだらかな隆起など多様な地形があるほうが世界の広がりを感じられますね。

地形を描写するポイントは影にあります。影は物の形に沿う性質があります。それを利用して影の形をコントロールすることで地形を表現します。影を使って影以外の部分を鑑賞者に想像させるイメージです㉗。すべてを描画するのではなく、想像する余地を残すことで、世界に鑑賞者が入り込む隙を作ります。

自分の認識力を使う描き方を本書では認識描きと呼びます。認識描きを利用すれば高い効率であらゆる物を描くことができます。

参照「Technique：認識描き」(p.40)」

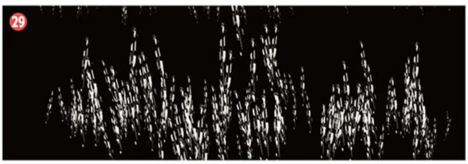


Point
草ブラシを使う

近景を描くときは草ブラシ(p.17)が使えます㉘㉙。草ブラシはとても便利ですが、近景のようなごく近い場所に限定して使います。草の一本一本はよほど近くでないと見えません。そのため、中景など少し遠目の場所に使うと、距離感がなくなってしまうのです。

草原の描き方は「Technique：草原の描き方」(p.34)で詳しく紹介します。





11 色味を調整する

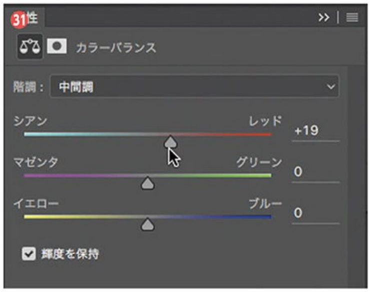
［カラーバランス］調整レイヤー㉚を新規作成し、全体の色味を調整します㉛。全体的に生っぽく感じた㉜ので、中間色からハイライトにかけて少し赤を加えました㉝。

最終段階では調整レイヤーを使って仕上げをします。複数のレイヤーに同時に色調補正するときは調整レイヤーを使います。私がよく使用するのは［カラーバランス］と［レベル補正］の調整レイヤーです。細かくコントラストを調整したい場合は［トーンカーブ］を使用することもあります。

Tips 調整レイヤーの作り方

・メニューの［レイヤー］→［新規調整レイヤー］から選ぶ。
・［レイヤー］パネルのボタンから選ぶ。
・［色調補正］パネルから選ぶ。







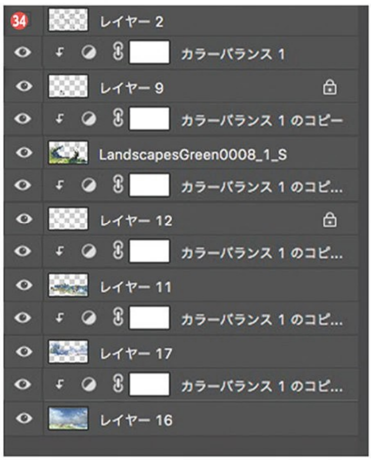


Point

調整レイヤーの裏ワザ

設定を終えた調整レイヤーをそれぞれのレイヤーの数だけ複製し、クリッピングマスクにした上で結合すると、それぞれのレイヤーに同一の効果をかけ、調整後の色味を保ったままレイヤー構造を維持できます㉞。

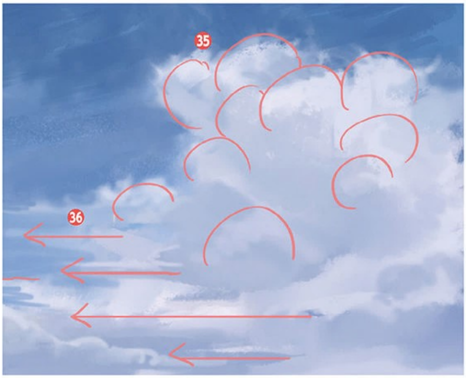
少し手間ですが、絵の途中段階で全体の色味を一度に調節したい場合や、調整レイヤーで補正後に大幅に加筆して仕上げたい場合に使えます。



12 空を描き込む

積乱雲

積乱雲は上昇気流で発生する雲なので、上にいくほどモクモクと丸くなっていきます。エアブラシとチョークブラシを使って、半円を描くようにタッチを入れます35。積乱雲の下は、横に線のようなタッチを入れ、メリハリをつけると迫力が出ます36。



通常の雲

積乱雲と同じブラシを使用します。くの字をイメージするのが基本ですが、さらに発展させ緩やかなS字カーブにします37。S字の行き着く先は、最初に作成したパースグリッドの消失点になります。

参照「**Technique**：空と雲の描き方」(p.36)



13 建物を描き込む

チョークブラシを使って、建物を描き込んでいきます。物の質感が最も出るのは、ハイライトと影の中間です38。ここにタッチを集中して石造りの雰囲気を出します。こういった風化した建物は、歪みを意識して直線を使用しないようにします。旗のボロさ、石の崩れた場所など39、建物が崩れるとどうなるかイメージしながら描き込みましょう。



Point

入り口で建物の大きさを表現する

建物の入口は人が出入りする場所なので人の大きさを基準に作られています40。入り口を描くことで建物の大きさを認識させやすくできるのです。

参照「**Technique**：風化の描き方」(p.154)

14 グレアを描いて仕上げる

[覆い焼き（リニア） − 加算] モードのレイヤーを作成し、真っ白な杖や雲が影に接してる箇所にエアブラシでグレアを表現します41。
グレアとはまぶしさのことです。夜に車のヘッドライトを見ると目がくらむように、周囲と輝度の差が大きいと発生します。グレアは簡単に表現でき、ポイントにほんの少し加えることで絵をリッチにできます。グレアを描いたあとも、気になる部分にタッチを入れ、全体をブラッシュアップします42。
以上で、青空と草原は完成となります43。



参照「Technique：光の描き方」(p.56)



ブラッシュアップのタッチのみ



見栄えする構図の作り方

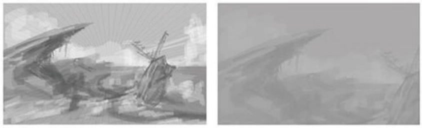
見栄えする構図を作るには、3つのポイントがあります。「縮小しても魅力的」「リズムがある」「視線を逃さない」です。順番に方法を解説します。

縮小しても魅力的な絵にする方法

● コントラストを高くする

❶の絵を見てください。右と左、どちらの絵を見ましたか？　2つ並んでいたらまず左の絵に視線が行きますよね。このようにしっかりと明暗がついた絵は小さくしても目立ちます。
縮小すると細部はつぶれてしまいますが、画面全体の明暗は失われることがありません。モノクロで絵を描き始めると、色にとらわれず全体の明暗を見ることができます。

❶



● わかりやすいシルエットにする

❷の絵を見てください。右と左、何が描いてあるかわかりましたか？ 右は一瞬で魔女だとわかりましたよね。視線も右に行ったことでしょう。
シルエットは縮小してもあまり影響がありません。絵のメインになるモチーフは、シルエットだけでも判別できるようにすることが大切です。特徴がわかりやすいシルエットは、そのモチーフについての理解を助け、強く印象づけることができます。



リズムがある絵にする方法

● 大きさや配置に変化をつける

絵におけるリズムとは変化の多様さです。単純化した線をそのまま雲や森にするとわかりやすいです❸。同じ配置や大きさが続くと退屈に感じますが、適度なリズムは奥行きまで生み出してくれます。絵はあらゆる場所でリズムが大切になります。背景だけでなく、人物でもモンスターでも、建物でさえ、ありとあらゆる形、シルエット、線にリズムがあります。画面の中に入れるリズムは、それぞれが互いに響き合って調和していなければなりません。

❸



視線を逃さない絵にする方法

● 力の流れを意識する

モチーフの大きさや配置に変化をつけると、絵全体に流れが生まれます。この流れは、絵を見る人（鑑賞者）の視線の流れと密接に関係します。わかりやすく矢印で流れを描いてみました❹。❺は矢印だけを表示したものです。このように、流れが渦を描くように、もしくは打ち消し合うように設計することで、視線を逃しにくい絵にできます。

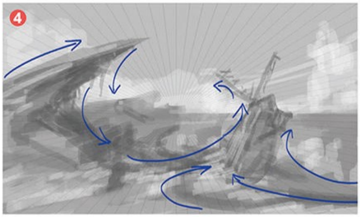
● 視線のポケットを作る

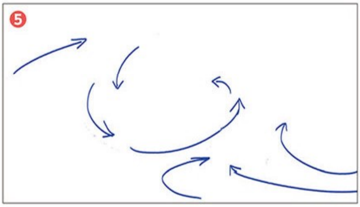
広い空間を感じさせつつ、視線を引き込むテクニックです。**Scene 1**の絵を例にすると、左の丘と右の風車の中央の空間が視線のポケットになります❻。ポケットというのは視線を留めておくという意味で、影や地形、リズムなどを駆使して鑑賞者の視線を誘導します。前述の渦を描くような力の流れが視線のポケットになることが多いです。

● 明と暗を挟む

人間はコントラストが高いものに目を惹かれます。その性質を利用し、明るいものの後ろには暗いものを、暗いものの後ろには明るいものを、というように明と暗を挟み込むことで、視線を集中するポイントを作ることができます。

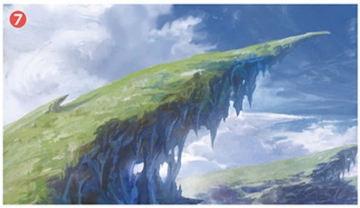
この絵では、左の丘、魔法使い、風車を視線が集中するポイントにしています。左の丘はバックに雲を大きく配置し❼、魔法使いは真っ白な服を着せてコントラストを高め、杖が丘の影に入るようにしています❽。風車はシルエットが映えるよう、雲の前に配置して形を際立たせています❾。このように、視線を集中させたいモチーフの明と暗が対になるよう工夫して配置することで、鑑賞者の視点をコントロールし、視線を絵の中でループさせます。







視線のポケット



丘の後ろには雲を



白い杖が影に入るように



風車の後ろには雲を

Technique

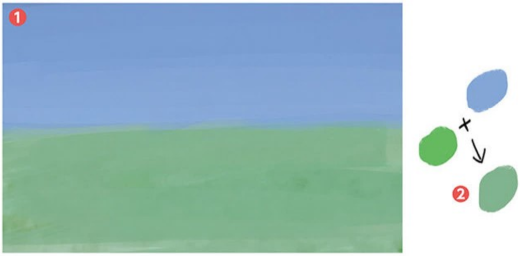
草原の描き方

草原を描くときは、距離ごとに描き方を変えることがポイントです。遠景、中景、近景の草原の描き方を紹介します。

遠景の草原の描き方

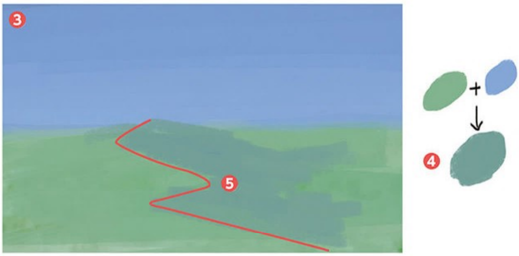
01 ● 空と草のベースを描く

チョークブラシで空と草のベースを描きます❶。遠景の草原の色は、空の色＋緑❷を使うのがポイントです。



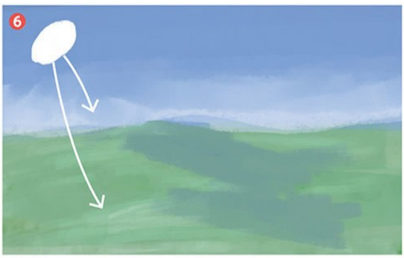
02 ● 影を描く

草原がなだらかに波打っているイメージで影を描きます❸。影の色は、草の色と空の色をもう一度まぜた暗めの緑❹です。ポイントは、影がくの字❺になるようにすることです。



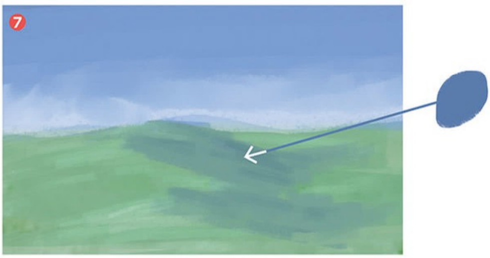
03 ● ハイライトを描く

チョークブラシを［不透明度：20%］程度にして、色は白でハイライトを描きます❻。草原と空との境目に、うっすらとした雲をイメージしたタッチを入れます。［指先ツール］でぼかしてもよいでしょう。同様のブラシで、草原のハイライトも描いていきます。



04 ● 影の影を描く

空の色を少し暗くした色を使い、草原の影の中に第2の影を描きます❼。第2の影でコントラストが高まり、リアリティが出ます。



Point

「草」は描かない

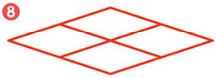
遠景の草原を描くときは、「草」を描いているという意識を捨て、「緑色の凹凸」を描いていると意識します。

中景、近景の草原の描き方

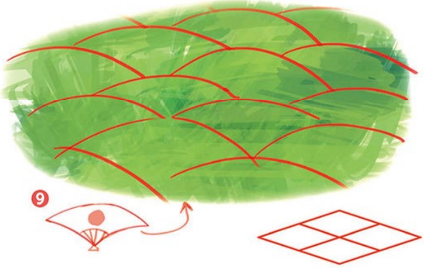
中景と近景は、遠景の地形の凹凸を描くイメージに、ヒシ形の意識をプラスして描きます。草ブラシだけに頼らず手動で描くことで、リアリティのある草原にすることができます。ここでは草のみを描く例を紹介しますが、実際は地面や岩などの固いものを適度に配置することが多いです。

01 ● ヒシ形で分割する

下塗りをヒシ形に分割して捉えます❽。

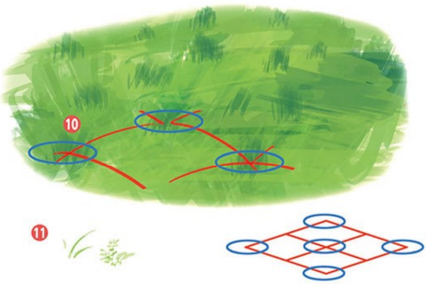
❽


ヒシ形は空間を表現しやすい図形なので、背景では様々なシーンでイメージのとっかかりとして利用できます。草の場合はやわらかさを表現するために湾曲した扇型の形状を取り入れるとよいでしょう❾。



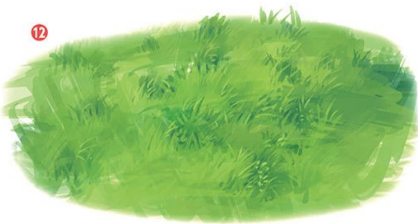
02 ● ヒシ形の頂点と辺を意識して描く

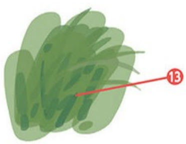
ヒシ形の頂点に草の影があると考えてタッチを入れます❿。最初にヒシ形の頂点を描くことで、奥行きの足がかりを作ります。次にヒシ形の辺を意識して頂点を結ぶようなイメージで、影や、目立つ草のシルエットを追加していきます。草のシルエットは直線が多いですが、単一なものだけではなく丸みがある別の種類の葉を適度に入れると、変化がある飽きさせない絵にできます⓫。



03 ● ハイライトと隙間を描く

草のハイライトは表面の反射で白く見えます。それを意識して、ポイントごとにハイライトを入れます⓬。
同時に草と草の隙間⓭を描くことで、さらに情報量を増やすことができます。草と草の「隙間」を描くのは意外な盲点です。これを意識するだけで効率的に描くことができます。

⓬




Technique

空と雲の描き方

空と一言で言っても、青空、夕空、夜空、雨空と様々ですが、空を描くのであればまずは青空を描けるようになりたいのではないでしょうか。ここでは、雲が浮かぶ青空の描き方と、定番の雲の一つである積乱雲の描き方を紹介します。

青空の描き方

実は、雲ひとつない青空を絵で表現することは難しいです。メインのモチーフが大きくのっているなど他の要素があるなら別ですが、青のグラデーションだけでは情報量が足らず青空と認識してもらえないのです。空と思わせるには雲が欠かせません。空の描き方＝雲の描き方とも言えるのです。

01 ● 空と雲のベースを描く

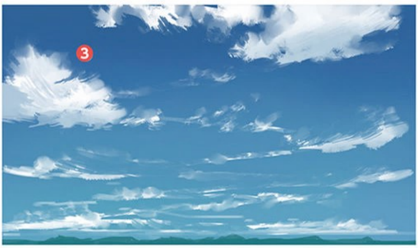
空のグラデーションをエアブラシで作ります。グラデーションは、下にいくほど白が混ざって明るく、上にいくほど鮮やかな青になるように意識します❶。次に、別レイヤーにチョークブラシで雲を描きます。くの字のラインを一気に引き、曲がり角付近に塊を作ります❷。頭上から遠景に続く雲は、基本的に「く」の字で描きます。
「Technique：草の描き方」(p.35) で解説したヒシ形のイメージはここでも有効です。雲の場合はヒシ形からさらに簡易にし、くの字と捉えます。水平線に近づくほど、「く」は潰れて直線に近くなります。このように雲を配置することで空の広がりを感じさせるのです。

02 ● 雲をぼかす

「くの字」の角に描いた塊の上部分を［指先］ツールでぼかし、くの字ラインを所々消してスジ雲を表現します❸。近い雲にタッチを入れて、遠くの雲はぼかしを強めに、細い線のイメージで描きます。手前の雲の上部はぼかしをかけて空気の流れを表現し、下部はシャープにするとリアリティが出ます。







03 ● 色味を加える

雲レイヤーの［透明ピクセルをロック］（p.92）をオンにして、エアブラシで雲に別の色調を加えます❹。太陽光を意識したオレンジを加えます。雲のベースの白という色は周囲の色味の影響を非常に受けやすいです。例えば、砂漠が下にある場合の雲は黄色がかったり、雲の高度が低く緑がある場合は緑がかったりと、シチュエーションによって多彩に変化します。白という色にとらわれず、自由な色使いで状況に合わせた雲を描きましょう。



積乱雲の描き方

積乱雲は夏の空のイメージですが、壮大な印象を与える雲なのでファンタジーでも描くことが多いです。ここで紹介する描き方は、複数描くことで雲海にしたり、色味を変えることで邪悪な雲にするなど様々な雲の描き方に応用できます。

01 ● 空と雲のベースを描く

空のベースをグラデーションで作り、別レイヤーにチョークブラシで雲を描きます❺。まずは白一色で雲のシルエットを描き出し、［透明ピクセルをロック］をオンにしたあと、大まかな影をのせます。p.33で解説した、明と暗を挟むテクニックを意識し、影と光が当たっている部分を重ねることで雲の層を表現します。



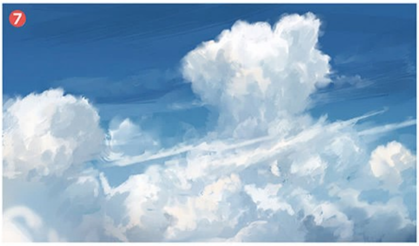
02 ● 影をぼかす

エアブラシのようなやわらかなブラシで、影をぼかします❻。雲は単一の色彩で、しかも決まった形状がないため、繊細な明暗の変化は［スポイト］ツールとエアブラシを使って描き込みを繰り返して作ります。



03 ● 色味を加える

通常の雲と同じように、太陽光を意識した色を加えます❼。エアブラシだけでなく、チョークブラシで描き込んでシャープにまとめます。やわらかいぼけた部分とシャープな部分でメリハリをつけることで、魅力的な雲を描くことができます。



Technique

写真合成

写真合成は制作時間を大幅に短縮できるテクニックです。絵の情報量を手早く増やすことができます。

写真を合成する方法

01 ●合成する写真を読み込む

Photoshopの画面に写真をドラッグすると、新規レイヤーに写真が読み込まれます。読み込むと、自動的に自由変形モードになるので、Enterまたは❶を押して確定します。

02 ●ラスタライズする

写真レイヤーを右クリックし［レイヤーをラスタライズ］をクリックします❷。ブラシなどで変更できるモードにすることを「ラスタライズ」と呼びます。

03 ●［オーバーレイ］モードにする

写真レイヤーを［オーバーレイ］モードに変更します❸。

04 ●クリッピングマスクをかける

写真レイヤーを合成したいレイヤーの一つ上に移動してから右クリックし［クリッピングマスクを作成］を選択します❹。

05 ●結合する

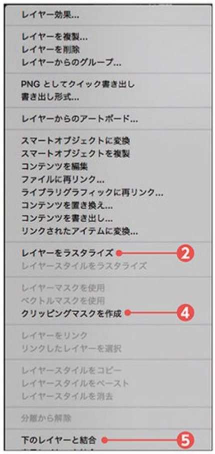
写真レイヤーを右クリックし、［下のレイヤーと結合］を選択します❺。これで合成完了です。

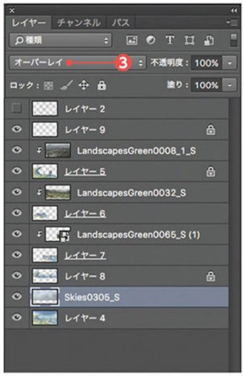
Point

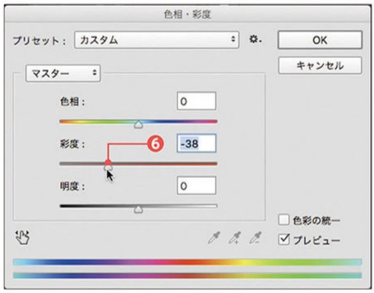
彩度やコントラストが高いときは色調補正する

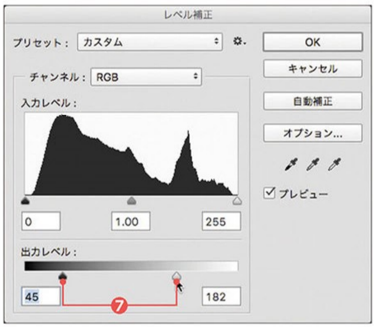
［オーバーレイ］モードで合成をすると、コントラストや彩度が高すぎることがよくあります。そういった場合はメニューから［イメージ］→［色調補正］を選んで写真レイヤーを調整します。彩度が高すぎる場合は［色相・彩度］で彩度を落とし❻、コントラストが高い場合は［レベル補正］の［出力レベル調整］❼を使います。











Point
著作権を守る

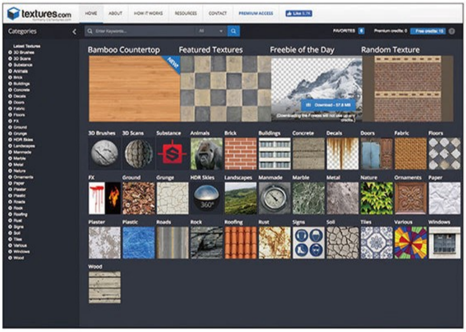
写真合成に使用する写真画像は、自分で撮影したものや、画像素材サイトで配布されていて利用許諾が明確なものを使用してください。画像検索で見つけた写真や、他人が撮影した写真を勝手に使用してはいけません。著作権侵害になります。著作権侵害は犯罪です。どうしても使用したい写真があるのであれば、撮影者に許可をとってください。

画像素材サイトで無料利用が可能となっている場合でも、商用利用や加工は不可の場合もあります。画像素材サイトの画像を利用する場合は、絵の合成に使ってよいか、利用許諾をきちんと確認することが重要です。

Point
おすすめの写真素材サイト

textures.com (http://www.textures.com/)
❽は『トイ・ストーリー』を制作したPIXARや『ロード・オブ・ザ・リング』を制作したwetaスタジオも使用しているテクスチャ専用サイトです。会員登録が必要ですが、絵に合成する利用であれば無料で使用できます。有料会員になれば、さらに高品質の写真をダウンロードできます。本書の絵に合成した写真は、すべてこのサイトの写真を利用しています❾。

❽



Point
写真の品質

マットペイントという技法では写真をそのまま使ってフォトリアルな絵を描きます。その場合は非常に高品質な写真が求められますが、本書で紹介する合成手法では写真の画質、解像度などは低くても問題ありません。

❾



Scene 1で使用した写真素材

Memo 絵に写真を使うのはずるい？

「写真を使って絵を描くことはずるい。初心者はやるべきではない」と考える人もいると思います。今は楽をするためにガンガン使っていますが、私も初心者のころはずるいと思っていました。写真は無理に使わなくてもよいと思います。ただ、楽をすることを嫌うのはいけないと私は思います。楽をするために工夫が生まれ、技術が洗練されるのです。最小の労力で、最高のクオリティを出せるのが理想です。初心者だから絶対に基礎！ と頭を固くしないで、応用からやりはじめてもよいと思います。真剣に絵を描いていれば、いずれ基礎の大切さに気づいて、自分で基礎練習をやりはじめますから。どちらにしろ基礎力がないと、写真を使いこなすことはできません。大事なのは自分でやってみて、自分で気づくことです。

Technique

認識描き

自分の認識力を利用した「認識描き」を紹介します。認識描きを覚えると絵を描くスピードが飛躍的に上がります。

認識描きの方法

認識描きは、下塗りの情報から認識した形を、最小の手数で描き出す方法です。簡単に言えば、岩に「見えた」ら岩に、草に「見えた」ら草にしてしまうというわけです。例として**Scene 1**の草原の下塗りを使用します。

01 ● 下塗りを認識する

下塗りを見て、それが何に見えるか考えます。私は緑の部分を草に、白い部分を岩に認識しました❶。

02 ● 岩のハイライトを描く

❶で認識した岩のハイライトをチョークブラシを使って描いていきます❷。ここからの描き込みはすべてチョークブラシを使っています。ハイライトは、下塗りの白い部分に重ねるのがコツです。[スポイト]ツールで下塗りから取った色を使用します。

03 ● 岩の影を描く

岩の影を描きます❸。下塗りの右上などの暗い部分の色をそのまま使い、斜め左から光が当たっていると意識して、右側に影を描きます。

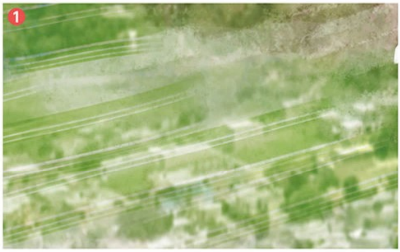
04 ● 草を描く

下塗りから緑を取り、岩の下部分に草のタッチを入れます❹。草の特徴が最も出るのは、❺のような岩と草の境目です。そこに少しだけ草のタッチを入れれば、それだけで草原に見えます。

Point

下塗りを極限まで使う

認識描きのコツは、下塗りを利用しまくることです。色は[スポイト]ツールで下塗りから取り、タッチは上から塗りつぶすのではなく、下塗りにすでにある特徴を強調するイメージで入れます。この描き方は非常に効率的です。慣れれば、これくらいの草原なら5分ほどで描けます。











認識描きを応用する

認識描きは、草原、空、山、森、岩などの自然物から、各種建築やデザインにまで応用できます。❻は「**Scene 9** 灼熱の廃都」の溶岩に覆われた街ですが、これも下塗りと水平ブラシ(p.17)を活用することで、効率よく描いています。「**Scene 10** 蒸気と機械の街」の群衆の描き方❼や、メカデザインの描き方❽なども、特徴を描き出していく認識描きの応用と言えます。

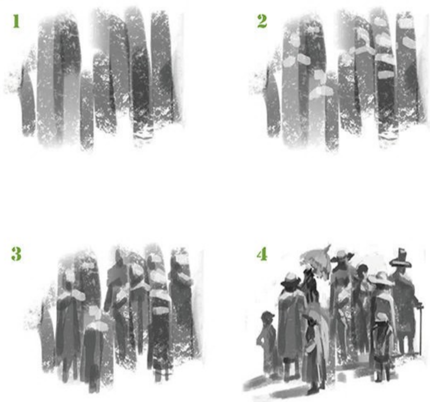
Memo 鑑賞者の認識力で補完してもらう

緻密に描き込んだ作品より、絵筆のタッチが残っている未完成の作品のほうが評判がよかった経験はありませんか。それは鑑賞者が、粗い部分や未完成な部分を自身の認識力で補完してくれるからなのです。私は、完全を目指すより、想像する余地を残すほうが大切だと思っています。画面全体を隙間なく描き込むより、あえて粗い部分を作り、世界に入り込む余裕、想像できる余裕を残すのです。人間は想像することが大好きな生き物です。作中で語られない謎が残る物語が強く印象に残るのは、なんでそうなんだろう、どうしてだろうと想像してしまうからでしょう。絵もそれと同じではないでしょうか。

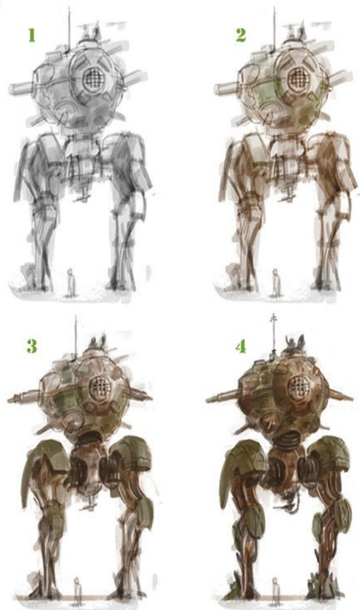
❻

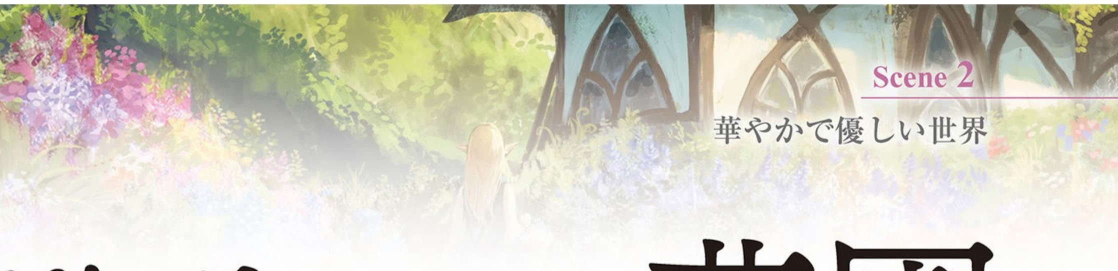


❼



❽

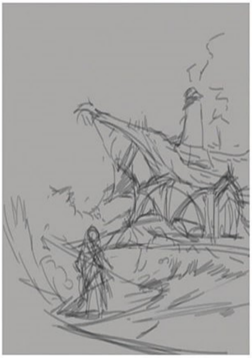




Scene 2

華やかで優しい世界

ひみつの花園



❶ 線画ラフ



❷ 下塗り



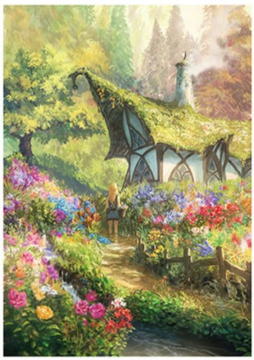
❸ イメージの決定



❹ 構図調整



❺ 描き込み



❻ 仕上げと調整

美しい花や植物がある世界観に大切なことや、光の描写などを解説します。ぼんやりと手探りで描きはじめ、最終的には森の奥深くに隠されたエルフの家、不思議な薬草、花畑が混在するイメージに仕上がりました。深い森を抜けてこんな場所を見つけたら、鮮やかな花がキラキラと輝いて見えるのかもしれませんね。

2816×4000px

約6時間

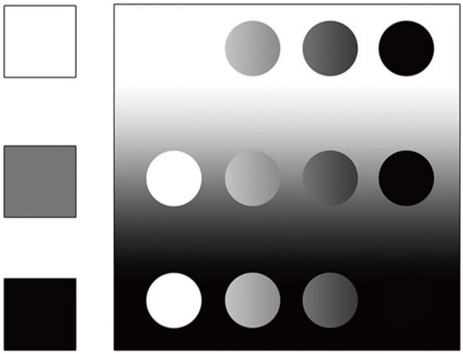


Making

メイキング

01 グレーのキャンバスを作成する

新規レイヤーを作成したら、パレットからグレーを選択し、[塗りつぶし]ツールのショートカット(Alt+Delete)を使って、グレーの下塗りを作ります。正確に50%のグレーより、少し明るめのグレー(R148、G148、B148)を使うことが多いです。
絵を描くキャンバスの色は真っ白をイメージする方が多いと思いますが、実はキャンバスはグレーのほうが描きやすくなります。白は最も明るい色なので、輝きや光を表現しづらくなり、明暗の幅を狭めてしまうからです❶。

❶

下塗りの色によって表現できる明暗の幅が変わる

02 シルエットのラフを描く

筆圧でブラシ跡の残り方が変化して粒子が残るブラシ(チョークブラシ、p.16)を使い、ざっくりとシルエットから描き始めます❷。
ブラシは[不透明度：30%]に設定して、[流量：100%]のままにします❸。
この段階では、華やか、やわらかい光というテーマのみで、特に何を描くかを決めていませんでした。そのため、まずは適当にブラシタッチをのせてみて、見えてくるシルエットからイメージを膨らませる手法を選択しています。

❷


❸


03 線画を描く

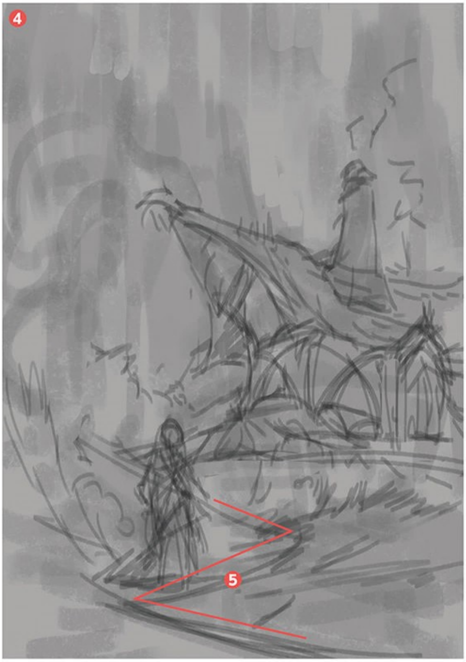
シルエットラフでモチーフの特徴が見えてきたら、レイヤーを新規作成し、シルエットをベースにして線画を描き始めます❹。線画といってもシャープな線ではなく、チョークブラシのサイズを小さくしてざっくり描いたものです。
絵によっては線を最後まで活かしたタッチにすることもありますが、今回は必要ないので、ラフでやわらかい線を描きます。人工物や特徴的なモチーフをデザインしたり、形をしっかりと描きたいときには、線画を補助として使います。

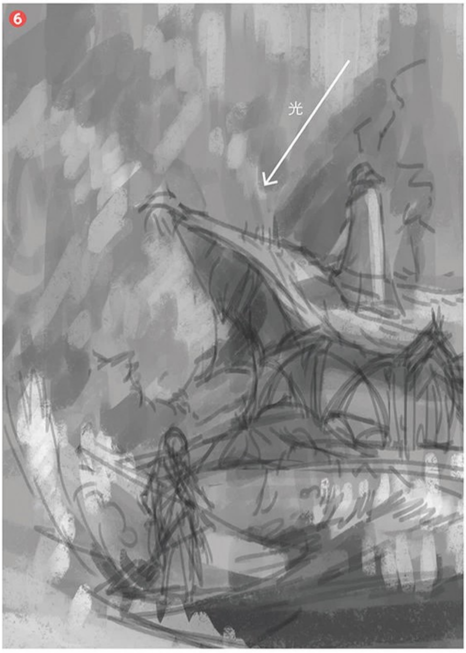
Point
「道」を使いこなす

手前から奥の家に続く道を描きました。奥行きをわかりやすくするため、くの字に描くのがポイントです❺。
道は絵作りにとても便利なモチーフです。道があるということは、人やそれ以外の何かが通っているという証になります。
さらに、鑑賞者に注目してほしいモチーフに視線誘導する、地形の凹凸を伝える、自然物の中のアクセントにするなど、道はさまざまな表現の手助けになります。

04 光源を決めてライティングする

チョークブラシを使って光が当たっている部分を描き、ライティングを行います。色は白を使い、ブラシの不透明度は高め（[不透明度：50〜70%]）にします。
キーライトは右上からの太陽光です。この段階では、細かい光の調子やディテールまでは考えません。どの方向から光が当たり、モチーフにどのような影ができるか、大まかに設定します❻。



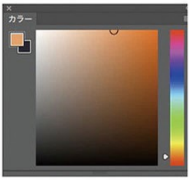


05 光の色味を決めて下塗りを彩色する

[オーバレイ] モードのレイヤーを新規作成し、[不透明度：90%] のやわらかいブラシ（エアブラシ、p.16）を使って色をつけます❼。
キーライトはオレンジ～ピンクあたりの色❽、影はブルー❾に設定します。これら光の色味は、絵全体の雰囲気を決定する重要な要素です。温かい雰囲気にしたければキーライトを暖色に、冷たい雰囲気にしたければ寒色に設定します。



❽



光の色

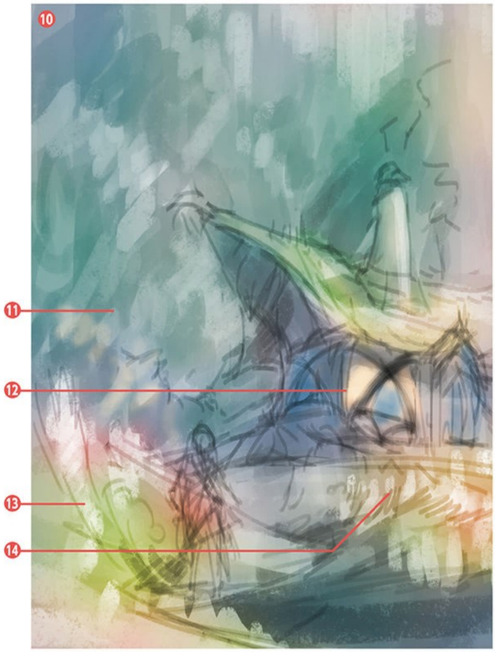
❾



影の色

06 固有色を彩色する

同様のブラシで、固有色を塗っていきます❿。光の色を先に塗ってから固有色を塗る、というように段階を踏んだほうが空気感を表現しやすいです。最初からしっかりした固有色で描くのはかなり上級者向きで、色の感覚をしっかりとつかめていないとうまくいきません。初心者ほど段階を踏む描き方をおすすめします。



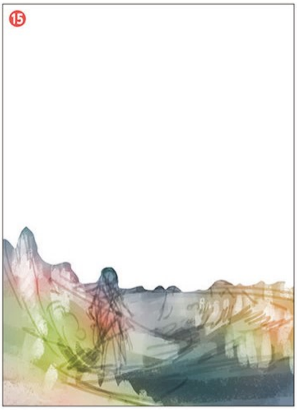
Point

固有色の考え方

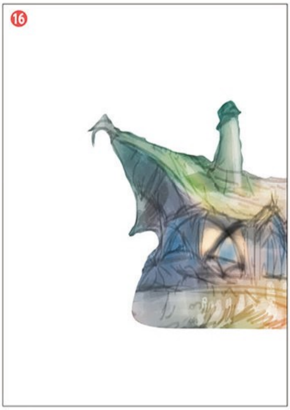
物体の色と光の色を考えて固有色を決めます。少し遠くにある森なので、空気遠近法がかかった緑⓫にしました。家の壁は「漆喰の白＋太陽光」からオレンジ⓬、草むらは「鮮やかな緑＋太陽光」から黄緑⓭、花畑の色は「白系の花＋太陽光」からオレンジ⓮といったように色を連想しています。

07 レイヤー分けをする

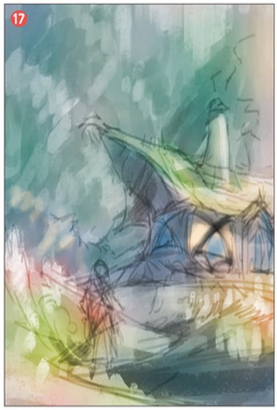
全レイヤーをいったん結合し、［なげなわ］ツールでコピー＆ペーストしてレイヤー分けをします。近景の花畑、建物、背後の森と要素が少ないので、近景⑮、建物⑯、遠景⑰の3枚に分割しました。



近景



建物



遠景

08 写真を合成する

木特有の情報や草原の情報が下塗りにあると、このあとがずっと楽になるので写真を合成します。家の屋根は草花が生い茂っているようにするため、白い点がある草原の風景を合成しました⑱。この点は岩なのですが、合成すると花に見えるようになります。後ろの森には断崖絶壁⑲を、手前には普通の草原⑳を合成しました。

参照「Technique：写真合成」(p.38)



09 方向性を決定して要素を追加する

このあたりで森の奥深くに隠されたエルフの家、不思議な薬草、花畑のようなストーリーが浮かび、絵の方向性を決定しました㉑。
決まった方向性に沿った要素を追加して、世界観を補強します。小さなアイテム一つでも場面の状況やストーリーを表現できるのです。例えば柵を設置するだけで、そこは人に管理された自然ということを伝えられるでしょう。

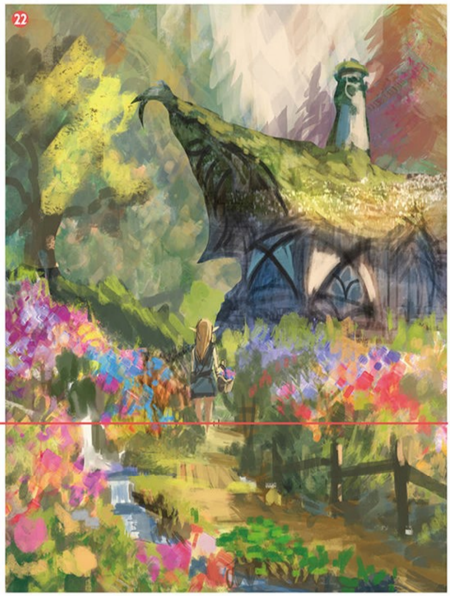
> **Memo 背景とコンセプトデザイン**
>
> 実際の仕事で背景を描く場合、最初から必要な要素が決まっていることが多いですが、ゲームなどの開発初期のコンセプトデザインなどでは、今回のように、描きながらチェックを繰り返し要素を追加して進行することもあります。この場合、仕様変更などでかなり大幅な修正が必要になることもありえます。普段は線画でじっくり描くタイプの人も、仕様変更に対応しやすい厚塗りを覚えておくとよいでしょう。

㉑


10 全体のレイアウトを調整する

遠景の森以外のレイヤーを上方向に移動したところ、手前の面積が大きくなったので、変化をもたせるために小川を追加しました㉒。
全体的に上方向に移動させたのは、この絵が表紙候補だったからという理由もあります。今までの位置だと、目線が集中しやすい人物が本の帯に隠れてしまいます。

> **Tips レイヤーの移動**
>
> Ctrl を押しながらドラッグ。

㉒


本の帯の位置

11 もう一度写真合成する

花畑と家の情報量が足りないと感じたので、もう一度写真を合成して情報量を増やします㉓。写真合成は、どの段階で行ってもかまいません。最終ブラッシュアップの段階で合成することもよくあります。最終段階での合成は、まったく関係ない写真ではなく、森の部分には森を、レンガの部分にはレンガをというように、それぞれのモチーフと同じ種類の写真を合成します。上から描きつぶすのではなく、あまり加工することなく活かすからです。

Memo 手順を無視して柔軟に

デジタルで絵を描く場合、何か違和感を感じたり、こうしたほうがよいな、と思った場合は手順を無視して大胆に修正することが大切です。デジタルイラストの最大の特徴は、いくらでも修正がきく点です。アナログだと修正が不可能になってしまうことがありますが、デジタルではそれがありません。どの段階でも、いくらでも修正できます。デジタルの特性を最大限に活用して制作しましょう。

㉓



12 モチーフを変形してレイアウトを調整する

家の奥行きと大きさが気になったので、建物レイヤーを自由変形で変形します。主に家の右側を縮小することで家の遠近感を誇張します㉔。

Point

自由変形機能で絵を修正する

メニューの［編集］→［自由変形］もしくは Ctrl + T で行う自由変形 は、Photoshopでトップクラスに使用する機能です。図形を変形する機能というイメージですが、絵の中のモチーフそのものを変形することもできるので非常に便利です。

㉔



変形前

↓



変形後

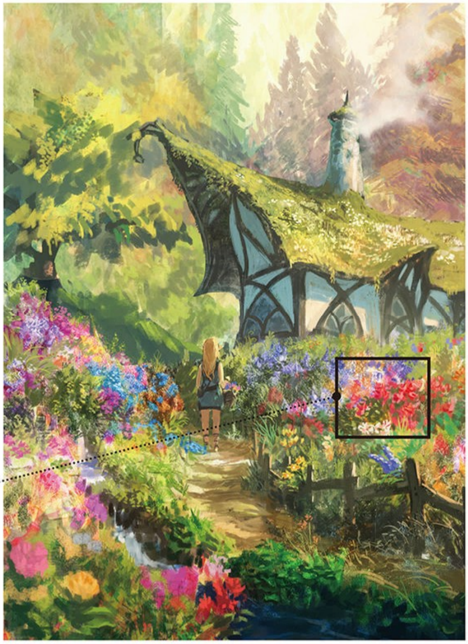
13 植物を描き込む

植物を点描のようなタッチで描き込みます㉕。点描タッチは植物のやわらかく、わずかに光を透かすという特性を最も効率よく表現できるタッチです。今回は写真の情報量があるので、その情報量を活かして影や草の隙間を多めに描写し、花のシルエットを整えていきます。

参照「Technique：花の描き方」(p.52)
参照「Technique：樹木の描き方」(p.148)



点描タッチで植物を描く



14 木を描き込む

チョークブラシとスジブラシ(p.17)を使って木を描き込みます。針葉樹は円錐形㉖、広葉樹はボールの集合体㉗をイメージしながら、立体に沿った斜めのタッチを入れるのがコツです。

参照「Technique：樹の幹の描き方」(p.150)
参照「Technique：森の描き方」(p.152)

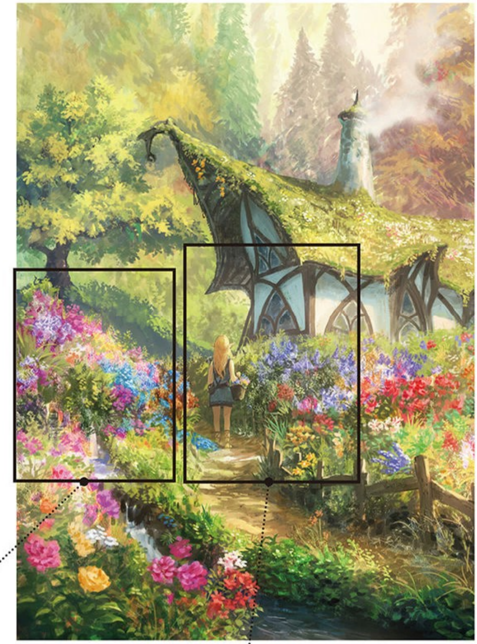


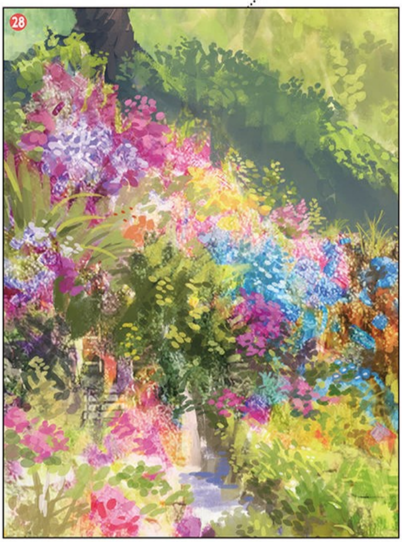


15 グレアを入れて仕上げる

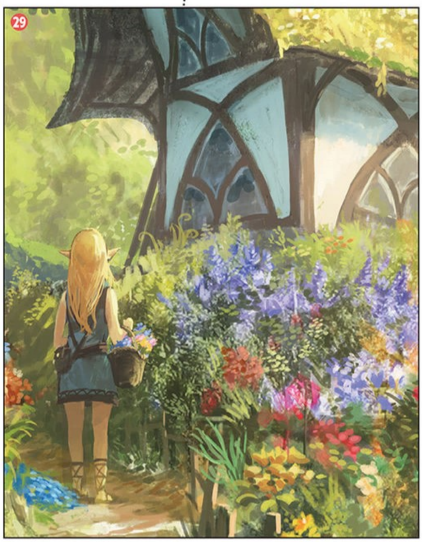
建物や木などを整え、グレア（p.57）を入れて仕上げます。光の効果は、やりすぎるとデジタル特有のチープさが出てしまいます。エアブラシを［不透明度：30%］で使用し、慎重に効果を加えます。グレアをかける箇所は、光を強く反射している部分、コントラストが強い部分です。具体的には花びらが密集している部分㉘、家の壁、人物のハイライト㉙、光源に近い右側、コントラストが強い中央の道です。このようにグレアを入れて、完成となります。

参照「Technique：光の描き方」（p.56）





花びらが密集している部分



家の壁と人物のハイライト

2 ひみつの花園

Technique

花の描き方

花の描き方を解説します。ファンタジーといっても、花は現実にあるものがベースになっていることがほとんどです。

群生する花を描く

単体ではなく複数の花の集まりを描く方法を解説します。背景にある花は基本的に単体で描くことはありません。自然の花はほとんどの場合、特定の箇所にまとまって生えているからです。自然だけでなく、鉢植えなど人工的なものでも一輪というのはめずらしいです。

01 ● 下塗りを描く

彩度、明度が高めの色を選択して、[不透明度：30%] 程度のチョークブラシで下塗りを描きます❶。ブラシの不透明度の低さがポイントです。不透明度が低いブラシはタッチを重ねると、重ねた部分が暗くなります。その重なった部分を影と認識する❷ことで、一つのタッチにたくさんの情報量をもたせることができます。

花の色は画面全体の色味にもよりますが、彩度100%、明度100%などできるかぎり鮮やかな色を選びます❸。自然物を描くときは面積が小さいほど強い色になるようするとバランスがとれます。花は面積が小さいので、強い色で塗ることが大切です。

02 ● 影を描き、シルエットを整える

・影を描く

草の色を元に、少し暗めの色を選んで影を描きます❹。花と草が草むらに落とす影とともに、草と草の隙間の暗い部分を描くイメージです。植物を描くときには、「隙間」を描くという意識がとても大切です。

・シルエットを整える

花の形を整えます。コツは「横から見た花のシルエット」も描くことです❺。自然の花はこちらを向いている正面図だけでなく、横から見たシルエットが見えることが多いのです。

❶

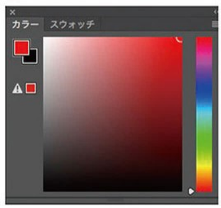


❷



重なりを影と認識する

❸

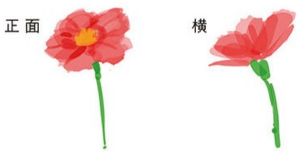


花の色には鮮やかな色を選ぶ

❹



❺



正面だけでなく
横からの視点も
描く

03 ●葉を描く

花やそれ以外の植物の葉を描きます❻。葉の形は基本的に2種類です。尖った長めの葉と、丸い葉を混ぜて描くと草むららしくなります。厳密に種類を考えて描く場合はしっかりと下調べが必要ですが、特に決めないで描く場合はこの方法がおすすめです。一つひとつを精密に描くのではなく、全体で見たときにしっかり見えることを意識します。

Scene 2ではこの段階で写真を合成して情報量を足すことで高密度にしています。

Point
葉を描くコツ

*01*で解説したようにあえて不透明度が低いブラシで葉を描くことで、葉が光を遮ってできる影や、葉の隙間を端的に表現できます。一つのタッチが影や隙間など様々な表現になる、一石二鳥な描き方が理想的です。

04 ●点描で描き込み

ここからは、[不透明度：70 ～ 90%] の楕円ブラシ (p.16) を使って描き込みます❼。主な描き込みポイントは、花の茎や葉のハイライト、花びらのハイライト、花弁です。同時に、粗い部分やシルエットが気になる部分を整えます。

Point
点描タッチ

花を描き込むコツは「点」を打つように描くことです❽。点描に近い手法です。長いストロークで葉や花を描き込むのではなく、ポイントごとに点を打つ感覚で描き込みます。花びらは軽く、やわらかく、光をわずかに透過する特性があります。その特性を効率的に表現できるのが点描タッチです。

❻



花の集まり　一輪を拡大

❼



花の集まり　一輪を拡大

❽



長いストロークのタッチ　点を打つタッチ

様々な花を描く

花の描き方は共通です。「下塗りを描く」→「影を描き、シルエットを整える」→「葉を描く」→「点描で描き込む」という流れです。花には様々な形、色、種類がありますが、前ページで紹介した4つのプロセスですべて対応できます。

● あじさい

1

葉の色は寒色系



2



丸い花と尖った葉っぱのメリハリを捉える

3



4



葉の中央の葉脈を描く

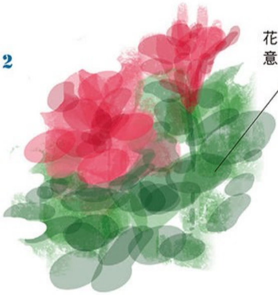
● ハイビスカス

1



葉の色は暖色系の濃い緑

2



花に連なる茎を意識する

3



花の中央のくぼみを暗くする

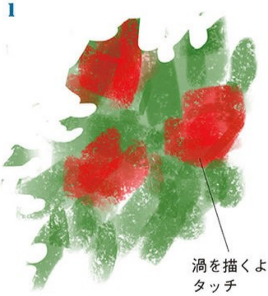
4



花びらのスジを描く

● バラ

1



2



3

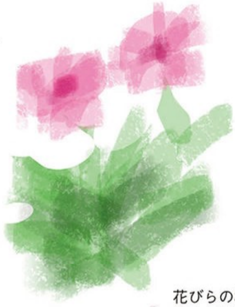


4



● ガーベラ

1



2



3



4



● ムスカリ

1



2



3



4



Technique

光の描き方

光を感じる絵は魅力的です。ここでは、どのような表現を用いると光を感じてもらえるかを解説します。

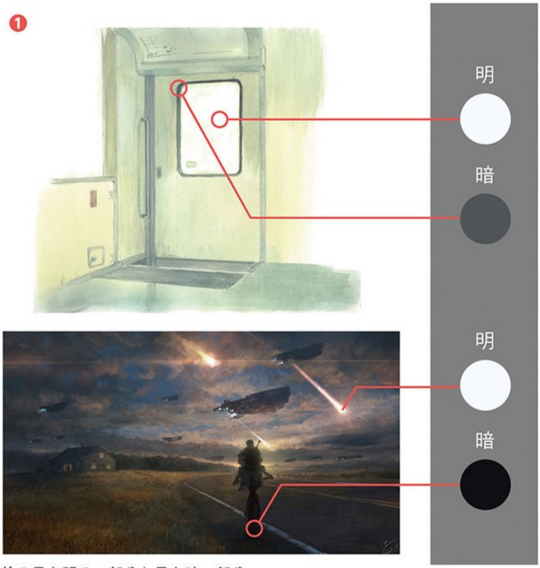
光を感じる絵にする5つの表現

光を感じる絵とは「影」と「レンズに発生する現象」が存在している絵です。レンズというのは人間の眼球も含まれます。この考えをふまえて、光を感じる絵にするための表現を5つ紹介します。

● 影を描く

光を表現するためにメリハリがある影を描きます。明るい絵には明るいなりの影を、暗い絵には暗いなりの影を作るのです❶。影をしっかり描写することで、光を表現できます。どんなに淡い色使いに見えても、光を感じる絵はしっかりと影が描かれ、コントラストがついています。闇を描くことは、光を描くことです。光と影は表裏一体です。光があれば影ができるし、影があれば光があるのです。

❶



絵の最も明るい部分と最も暗い部分

● 光の色を表現する

影とハイライトの周囲に暖色系の色を混ぜることで暖かい光を、寒色系の色を置くことで冷たい光を表現できます❷。慣れれば下塗りの段階で自然に色を混ぜることができますが、[オーバーレイ]モードのレイヤーを使ってあとから色味を足すこともできます。光に含まれる色味は、絵の魅力を高めてくれます。

❷



影の色は光の色

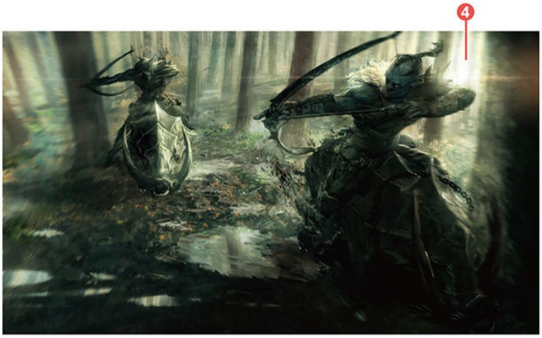
グレアを再現する

グレア（まぶしさ）とは、光源の近くで光をまぶしく感じる状態や光が強く反射してまぶしい状態のことです❸。これを再現することで、光を表現します。身近な例としては、夜に正面から来る車のヘッドライトの光などがあります。絵においては仕上げ段階でよく使うテクニックです。真っ白な部分や、明度が高い部分に［覆い焼き（リニア）－加算］モードのレイヤーで、中間色を塗ることで光が拡散する様子を表現できます。本書のすべての作品で使用しているテクニックです。［覆い焼き（リニア）－加算］モードのレイヤーに明るすぎる色で塗ると白飛びが発生するので、中間色を使います。



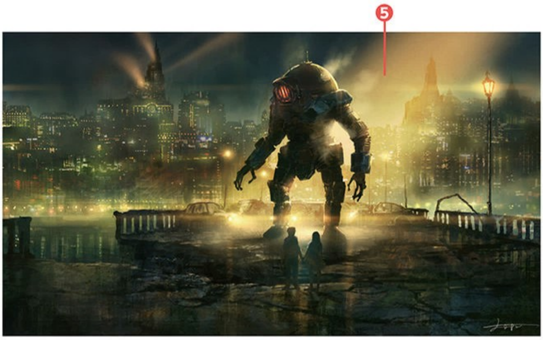
レンズフレアを再現する

レンズフレアとは、カメラで撮影する際に強い光が画面の暗部にまで漏れる効果のことです❹。SF映画などで多用されています。この効果を絵で再現することでも、光を感じさせることができます。かっこよい作品と相性がよく、本書の表紙でも使用しています。



光のスジを描く

光のスジは、現実だと雲間から射し込む光、埃っぽい場所に射し込む光など、大気中にホコリや水分が多い場合に限られますが、絵では自由に使えます❺。グレア、レンズフレアと同じように［覆い焼き（リニア）－加算］モードのレイヤーに、中間色を使い、エアブラシで描くことで表現できます。このテクニックはスポットライトのように使えるので、視線誘導や、距離感の演出など、いろいろな用途に応用できます。

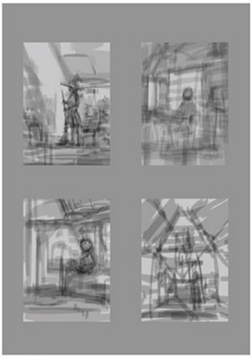




Scene 3

魔法使いの部屋

室内の設計と、キャラクターとの調和



❶ 構図パターン



❷ 下塗り



❸ イメージの決定



❹ 構図調整



❺ 描き込み



❻ 仕上げと調整

魔法使いの部屋を例に、室内を描くときの考え方や、人物を背景となじませるためのコツを解説します。「魔法使いの女の子が住む、かわいい部屋」というテーマで描きました。今回は、テーマにマッチするようなキャラクターをしっかりと描き込んでいます。部屋全体に不思議な アイテムがあふれる、秘密基地のような研究スペースって憧れますよね。

2425×3445px

約7時間

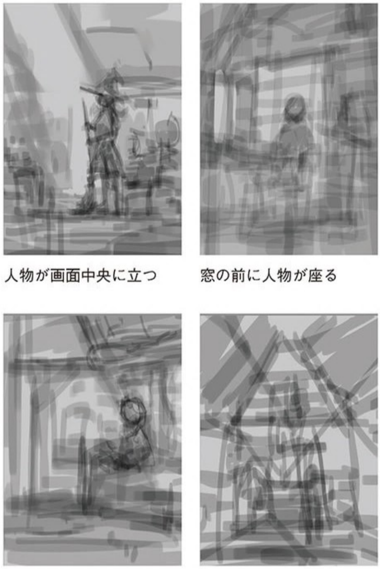


Making

メイキング

01 サムネイルスケッチする

小さいキャンバスに構図をスケッチすることを、サムネイルスケッチと呼びます❶。小さく、手早く構図を描くことで、初見の印象と縮小した際の見栄えを意識することができます。人物が目立つ絵は、背景の力で人物を魅力的に感じてもらう必要があります。人物と背景のバランスをつかみやすいのが、このスケッチのメリットです。サムネイルスケッチは短時間で、小さく描くことが大切です。

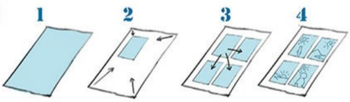
❶

人物が画面中央に立つ
窓の前に人物が座る
屋根裏部屋のベッドに人物が座る
2階建ての部屋、人物は1階にいる

Point

サムネイルコマの素早い作り方

サムネイルコマはショートカットを使いこなすとすぐに作れます❷。

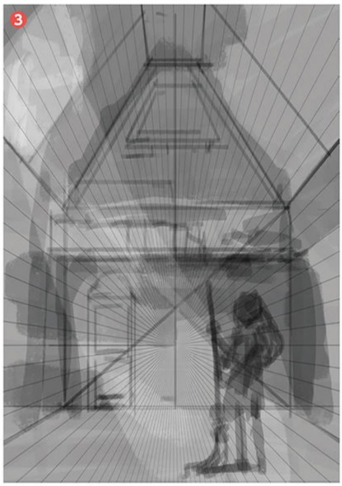
1. 新規レイヤーを作り、グレーを選んで[Alt]+[Delete]で塗りつぶします。
2. [Ctrl]+[T]で自由変形してコマ1つのサイズに縮小します。
3. [Ctrl]+[Alt]+ドラッグで複製して4つ並べます。
4. 4つのコマレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにします。

❷


02 パースを引き、キャラクターのシルエットを描く

構図が決まったらパースブラシ（p.16）を使って一点透視図法のパースを引き、キャラクターのシルエットを描きます❸。部屋は人間の大きさが基準になるので、まずキャラクターを描くのが楽です。そのあと、部屋の隅や扉、窓の配置を決めていきます。

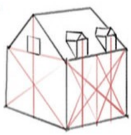
参照「Technique：パースグリッドの描き方」（p.116）

❸


Point

建物の形を対角線で決める

建物などを描くときは、角を対角線で結ぶと中心がわかります❹。今回は部屋の角を対角線で結ぶことで壁の中央を確認し、それを元に屋根の角度を決めています。

❹


03 部屋をレイアウトする

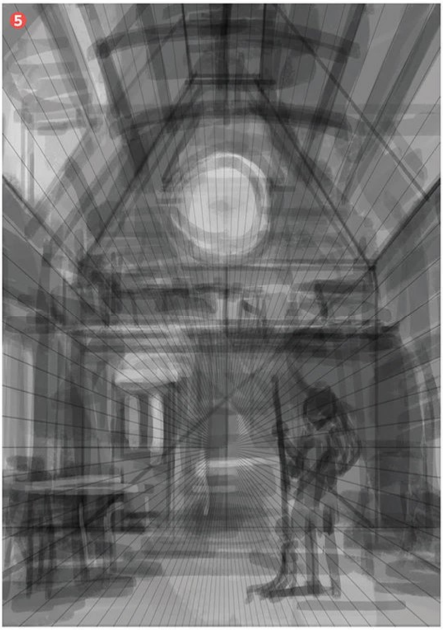
部屋をレイアウトします。家具の配置は、住人の生活エリアを考えると決めやすいです。秘密基地らしさを出したかったので、2階のロフト部分をベットルームと研究スペースにしました❺。

Point

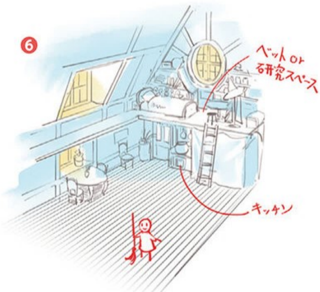
生活エリアの考え方

屋内はキッチンや寝室など、エリアごとに機能が分かれています。初期の段階で何のためのエリアなのかを先に決めておくと、そこに置く家具をイメージしやすくなります❻。

❺



❻



04 ライティングする

［オーバーレイ］モードの新規レイヤーを作って、光の色をエアブラシ（p.16）で塗っていくことでライティングします。明るくてやわらかい雰囲気にするため、黄色を使用します。キャラクターに窓から射し込んだ光が当たるようにしました❼。

Point

キャラクターと背景をなじませる

背景から出た光（ライト）をキャラクターに当てることで、背景とキャラクターをなじませることができます❽。

❼



❽



05 カラーパレットで描く

部屋に色をつけます❾。ここではグレーのラフレイヤーの上に［オーバーレイ］モードの新規レイヤーを作って彩色する方法は使っていません。数色からなるカラーパレット❿を作成し、そこから［スポイト］ツールで色を取って、［不透明度：70%］程度にしたチョークブラシ(p.16)でざくざく描いていきます。

カラーパレットを使う描き方は、絵に統一感をもたせたい場合や、連続した絵を描く場合に便利です。絵をある程度描くと、頭の中にカラーパレットができて感覚で色を塗れるようになります。

❾

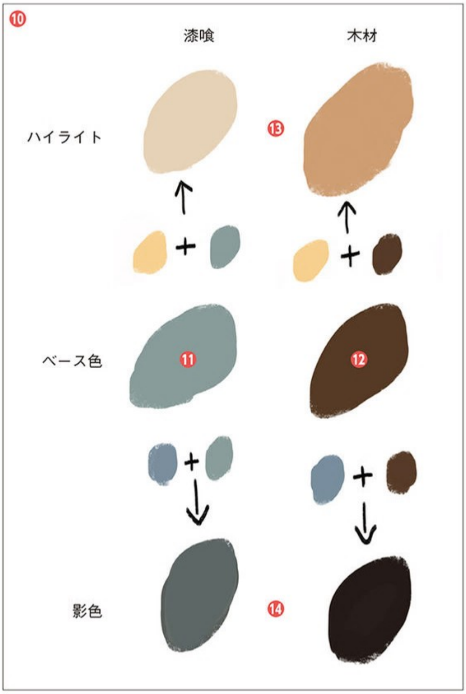

Point
カラーパレットの作り方

1. 素材を決める
部屋の素材を決めます。この部屋は漆喰と木材でできています。

2. 素材のベース色を決める
素材に光が当たっていない、影にもなっていない、ニュートラルな状態がベース色になります。漆喰は白ですが、光が当たっていないのでほどよいグレー⓫になり、木材は茶色⓬になります。

3. 素材のハイライトを決める
素材に光が当たっている状態をイメージします。部屋に射し込む太陽光は黄色なので、少し黄色を混ぜた色になります⓭。木材も同様です。

4. 素材の影色を決める
その素材が影に入っている様子をイメージします。漆喰は暗いグレーになりますが、空気感をイメージしてわずかに青をプラスします⓮。木材も同様です。

❿


Point

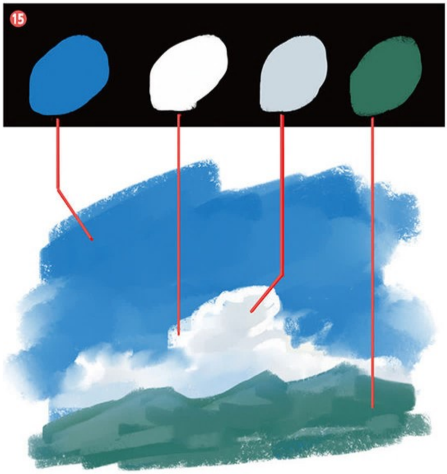
色の重なりを活用する

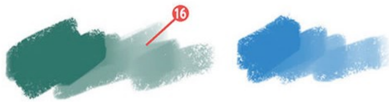
カラーパレットから描く手法を使うときは、限られた色数で絵を描くことになります。その場合に有効なのがブラシの不透明度を低くして、色を重ねていく描き方です。例として4つの色のカラーパレットで青空と雲と山を描いてみました⑮。重なった色⑯を［スポイト］ツールで取得し、それを使って描いています。

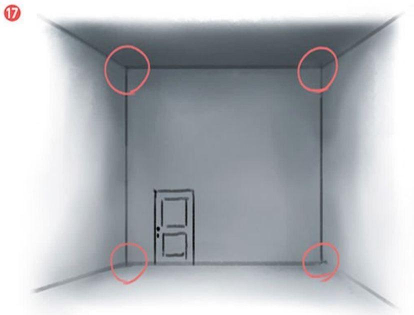
Point

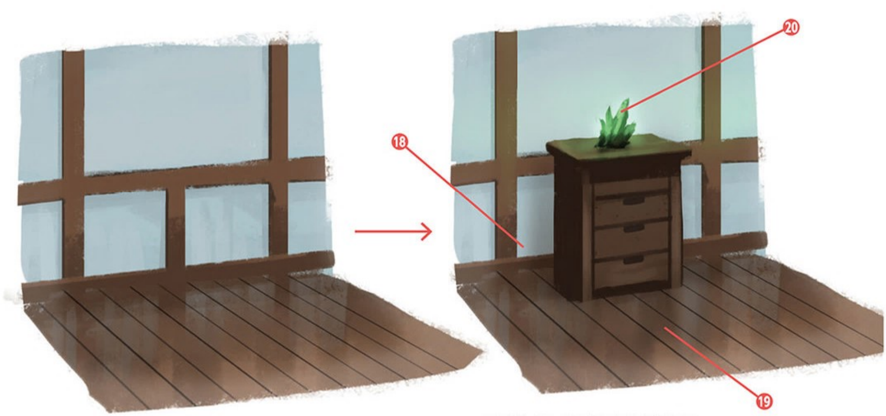
部屋を描くときの３つのコツ

- 部屋の隅と天井を暗くする
  天井や隅を暗くすると部屋の立体感を表現できます⑰。
- 家具のまわりを暗くする
  家具などを部屋に置いた場合、エアブラシを使って周囲に薄く影を描きます⑱。これは、壁や床で跳ね返った光が物に遮られ、わずかな影が発生するからです。
- 物が周囲に与える影響を描く
  床への映り込み⑲を描き込んだり、光源の周囲に光源の色を薄く混ぜたりする⑳など、物が存在することで起こる影響を表現します。









物があると周囲に変化が起こる

06 キャラクターの線画を描く

シルエットをベースにキャラクターの線画を描きます。家庭的な性格の魔法使いをイメージして、ほうきで部屋を掃除しているポーズにしました㉑。キャラクターはただ立たせるのではなく何か行動をさせると、ストーリーの感じられる絵にすることができます。

Point

背景とキャラクターをなじませる方法

日本風の可愛いキャラクターと立体感のある背景をなじませるためには、「顔は平面」「身体は立体」と完全に切り替えて意識するのがポイントです。日本のキャラは元々が漫画的な「線」で表現されるので、立体感と相性が悪いのです。顔に濃い影をつけ、立体感を出してしまうと、とたんに可愛くなくなってしまいます。顔の平面感に合わせて全身を平面的にすると、今度は背景から浮いてしまいます。そこで、顔は平面、身体は立体と完全に分けて描き、背景との一体感と可愛さを両立させるのです。


㉑

07 背景の線画を描く

小物が多い室内を描くときは、線画を補助的に使用します㉒。要素一つひとつの形や大きさ、デザインは、線画を描くことで安定します。線画は小物の位置が決まってから描くほうが、線画がなくなったあとの違和感を少なくできます。

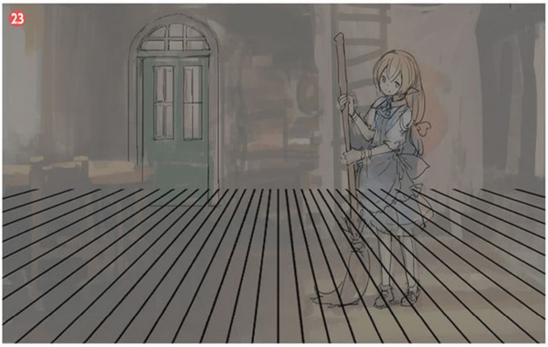
Memo なぜ最初から線画を描かないのか

線画で良いと感じた絵が、色を塗ってみるとイマイチに感じた経験はありませんか？線画は物の輪郭を描く手法なので、どうしてもシルエットや面の意識が弱くなってしまうのです。そのため、「シルエット彩色」→「線画」というプロセスのほうが絵を安定させやすくなります。
もちろん、一流アニメーターなど、線画が本職の方は線画で完璧なシルエットの絵を描けます。線画では良いのに塗りがうまくいかない方におすすめしたい方法です。


㉒

08 床板を描く

パースグリッドをそのまま床板の線とします㉓。パースグリッドの床部分をコピーするだけです。床板の線を一本一本描くより圧倒的に早く、しかも正確なのでおすすめの小技です。

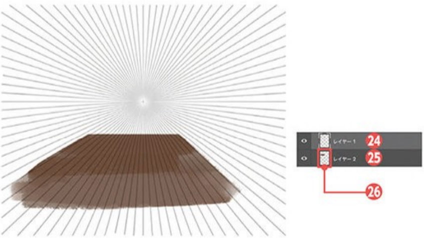


Point
床板を3分で描く方法

パースブラシを使って床板を素早く描くコツを紹介します。

1. 床の範囲を塗る

レイヤーを作成㉔し、パースブラシを使用します。その下にもう1枚レイヤー㉕を作成し、そこに床のベースを描きます。



2. パースグリッドを切り取る

㉖の部分を Ctrl を押しながらワンクリックします。これで塗った床の範囲を選択できます。パースグリッドのレイヤーに切り替えて、先ほどの範囲をコピーします。それを新規レイヤーに複製すれば、床板の線レイヤー（床の範囲にだけパースグリッドが描かれたレイヤー）ができあがります㉗。



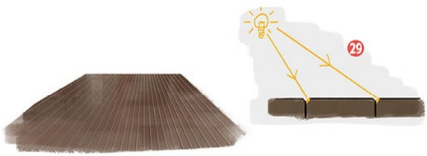
3. 質感を描く

床のベースレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにし、映り込みや木の質感を描きます。映り込みは上下のライン㉘を意識することで、質感は板の流れに沿ってブラシを動かすことで表現できます。



4. ハイライトを描く

2で切り取った床板の線レイヤーを複製し、わずかにずらして［透明ピクセルをロック］をオンにして、明るめの色で塗ります。これで、板の一枚一枚の隙間にできるハイライトを表現できます㉙。



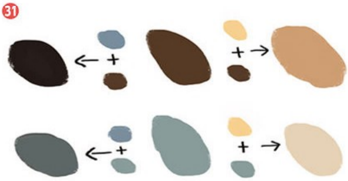
Tips レイヤーにそれまで描いた範囲を選択する

［レイヤー］パネルの画像サムネイル部分㉖を Ctrl を押しながらクリックすると、レイヤーにそれまで描いた範囲を選択できます。あらゆる部分に活用できる小技です。

09 キャラクターを彩色する

線画の下に新規レイヤーを作成し、下塗りをします。キャラクターに使われている色❸⓪と部屋に使われている色❸①が大体同じですね。このように似たカラーパレットを使用するとキャラクターが背景になじみやすくなります。
キャラクターはしっかり描き込んで❸②のように仕上げました。

31



部屋のカラーパレット

30



キャラクターのカラーパレット

Memo この絵のどこを最初に見るか



この絵は初見だとほぼ100%、キャラクターと中央の丸窓を見ます。そのためにキャラクターと丸窓を優先して描き込んでいます。絵を短時間で仕上げなければならない場合でも、よく見られる箇所のクオリティが高ければ絵全体の印象を損なうことがありません。

32

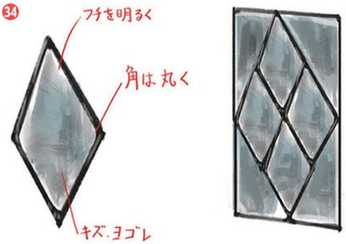


10 窓を描く

ファンタジーに登場する窓のガラスは、現代より質が悪いと予想できるので、少し汚れた感じがよいです㉝。経年劣化も歴史の重みを感じさせてくれます。ガラスのフチを明るくすると汚れた感じが表現できます㉞。
構造的に似た部分はコピー＆ペーストで効率的に処理しましょう。コピー＆ペースト後にしっかりブラッシュアップしてコピペ感をなくすことが大切です。



㉞



窓のポイント

11 本棚を描く

魔法の本が詰まった本棚なので、遊び心を込めています㉟。まっすぐ綺麗な棚よりもちょっと歪んだ棚だったり、本が整然と並ぶよりも乱雑に倒れたり積み重さなっていたりしたほうがワクワクします㊱。気持ちのよい変化を大切にしましょう。



㊱



整然とした本棚　　乱雑な本棚

12 要素のデザインを考える

部屋の細かなデザインを整えていきます。まずは円窓のデザインを考えてみましょう。
こういった場合、なんとなく装飾を描くのではなく、特定のモチーフを決めてデザインすることをおすすめします。円と聞いてあなたは何を想像するでしょうか。惑星、太陽、水滴、時計、眼球、羅針盤……いろいろとありますね。このように、形から連想される身近なものをモチーフとしてデザインに取り込む手法はとても有効です。さらに、機能的にも似ていると説得力があります。
ここでは光を取り入れる円窓を光り輝く太陽のモチーフと捉え、太陽を表す装飾を考えました37。

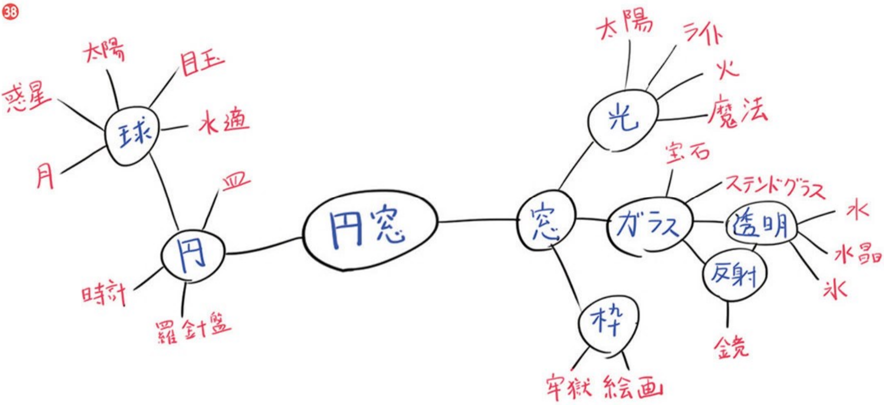
37



Point
マインドマップでデザインを発想する

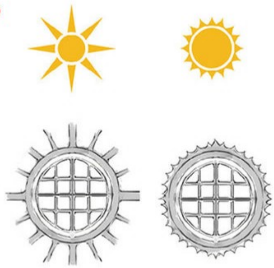
マインドマップはデザインを発想する際に便利な手法です。ここでは、元のモチーフ(円窓)を構成する要素を分けていき、それぞれから連想できるものを書き出すことで、デザインのモチーフを探すために使います38。青字が構成する要素を分解したもの、赤字がそこから発想したものです。発想したモチーフを目的の雰囲気に合わせて取り入れることで、多様なデザインの手がかりにできます。

38



Point
記号をデザインに使う

モチーフを表す記号を、デザインに取り込む方法を使います。記号はシンプルなので、デザインに取り込みやすいです。㊴のように2種類の記号をベースにデザインし、最終的には太陽光線をイメージした直線のシンプルなものになりました㊲。室内のデザインを㊴のように個別の絵だけで考えるのはあまりよくありません。室内との調和をイメージしにくいからです。㊵のように、実際に描き込んでみてから考えるのが理想的です。

㊴

記号を使ったデザイン

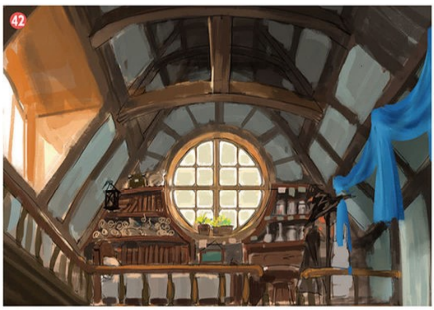
㊵


13 要素の追加を考える

右側が少しさびしく感じたので、要素を追加します。天井から壁に向かう屋根をイメージした布㊶や、カーテンのような装飾㊷を考えました。デザインや要素を追加する際に大切なのが、試してみるということです。頭のなかでは良いイメージであっても、実際描いてみるとイマイチなことがあります。

㊶

天井から壁に向かう布

㊷

カーテンのような装飾

14 照明を配置する

布はしっくりこなかったので、天井に照明を配置することにしました。部屋の機能的にも説得力が出ます。デザインを決める際には、「魔法的なものであること」「球」という2つを設定しました㊸。天井に手が届かないので魔法で光らせ、球は円窓と同一のイメージをもたせたかったからです。家具にシルエットが似たアイテムを配置すると、おしゃれ感と統一感をもたせられます。



15 レイヤー分けをする

はしごや手すりなど手前にある要素や、仕切り布や小物などシャープにしたい要素はレイヤー分けして［透明ピクセルをロック］をオンにします㊹。これは、レイヤーを分けることではみ出しを気にしないで描けるというのもありますが、やわらかいタッチの絵の中にピンポイントでシャープな要素があると、絵が引き締まるからです。

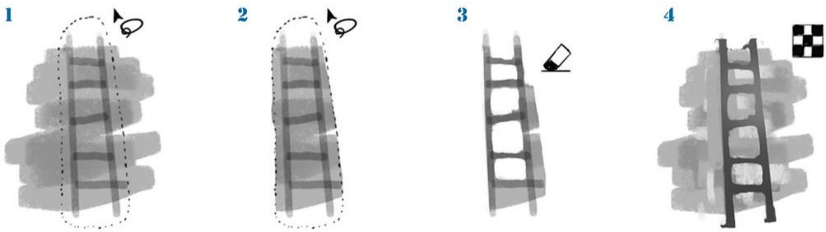


Point
レイヤー分けの手順

レイヤー分けの簡単な方法を紹介します。はしごを切り取ってみましょう㊺。

1. 切り取りたい部分を［なげなわ］ツールでおおまかに指定します。
2. Ctrl+C でコピーし、Ctrl + Shift + V で貼り付けます。これではしごのレイヤーができました。
3. はしごレイヤーの余計な部分を［消しゴム］ツールで消します。
4. はしごレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにします。

㊺



16 手すりを描く



手すりは、一本の支柱を描いて複製することで効率的に描くことができます㊻。また自由変形を使うことで、パースに沿った手すりも簡単に作れます。

Point

手すりを描く手順

簡単な手すりの描き方を紹介します。

1. 支柱の片側を描きます。



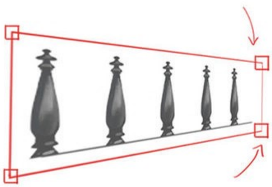
2. 片側を複製して反転、結合します。これで支柱ができました。



3. 支柱を等間隔で並べます。



4. パースに沿って自由変形をします。



5. 手すりの上部分を描きます。



17 薬棚を描く



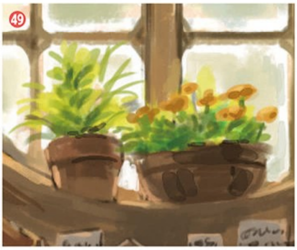
怪しげな素材や薬品が収められている薬棚を描きます㊼。もっと大量に薬瓶が並んでいる場合は、コピーで増やしてもよいです。薬の名前や注意書きのメモが貼られているなど、ちょっとした工夫を入れると面白くなります。キャラクターがどのように使って生活しているか、自分ならどう使うか考えて要素を盛り込むことが、生活感を表現する近道です。

18 植物を描く

窓際に鉢植えや花を置くのは私たちの家でもよくやっていますよね48 49。絵的にも緑があると色彩に変化が出ます。テーブルに花を置いたり、男の一人暮らしだとまずやらないことをやってみると、女の子らしい感性が出てきます。

参照「**Technique**：花の描き方」(p.52)

49



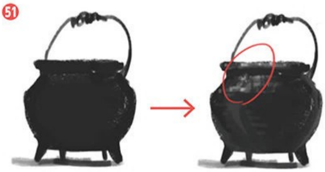
48



19 調理器具を描く

台所に調理器具を描き込みましょう50。現代のステンレス製の鍋より、ファンタジーでよく見る黒い鍋は描くのが楽です。暗いシルエットを描き、わずかな光沢を描くだけだからです51。フライパンは、中央から放射状にハイライトができるのでそこをしっかり描きましょう52。

51



52



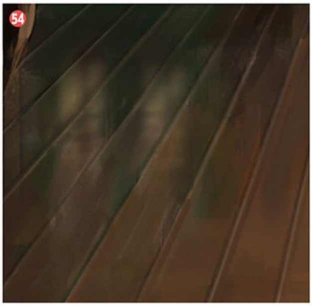
50



20 扉と映り込みを描く

扉は暗い場所にあるので、扉自体のディテールよりも扉の窓から漏れる光を意識して描きます53。扉も、左右対称の場合は片側だけ描いてそれを反転します。床への映り込み54は扉部分を上下反転して貼り付け、[指先] ツールでぼかし、ぼけて混ざった色を[スポイト] ツールで取って、上下のシャープなタッチを入れることで表現します。

参照「Technique：濡れたものの描き方」(p.102)

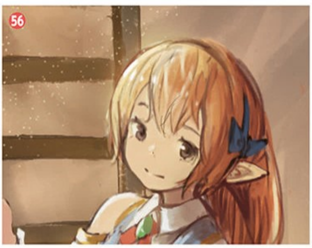
54


53


21 グレアを描く

仕上げに [覆い焼き (リニア) – 加算] モードのレイヤーを作成し、窓にグレアを表現します55。昼間は室内よりも外が圧倒的に明るいので、外が見える窓には太陽光をイメージしたオレンジのグレアを描くとリアリティが出ます。キャラクターの頭にはグレアだけでなく、室内のホコリをイメージした細かい粒子を加えました。これは、グレアと同じ [覆い焼き (リニア) – 加算] モードのレイヤーに [不透明度：70%] にした楕円ブラシでごく小さな点を打つことで表現できます56。これで完成となります。

参照「Technique：光の描き方」(p.56)

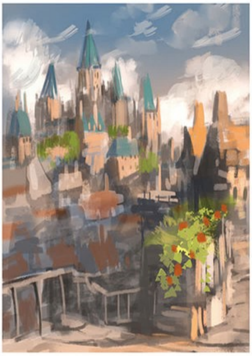
56


55


Scene 4

夕暮れの城下町

建物のデザインと、夕方の空気感



❶ ラフ



❷ 城デザイン



❸ 民家デザイン



❹ 配置



❺ 描き込み



❻ 仕上げ

城や民家など建物のデザインや夕暮れならではのライティングについて解説します。今回はよくあるパースから街を描く方法ではなく、城や建物のデザインを別で進め、それを配置して一枚の絵にします。巨大な城とその城下町を描きました。城の後ろには雄大な積乱雲があり、城を引き立てています。手前の女の子は、お忍びで散策しているお姫様かもしれませんね。

2833×4000px

約8時間

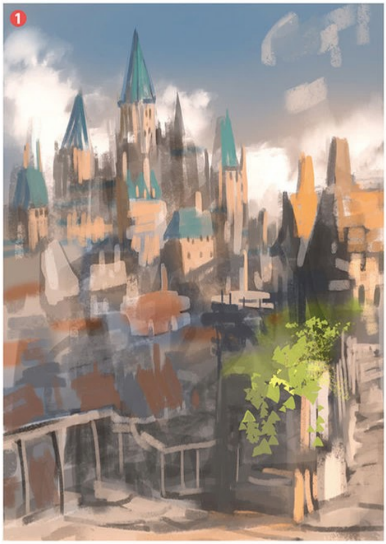


Making

メイキング

01 ラフを描く

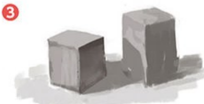
高い位置にカメラを設定することで、城下町の全体像を画面に収めることができます。町並みを描くときには定番の構図です❶。
夕暮れは、影が伸びるので立体感を伝えやすくなります。町並みに向いた時間帯と言えるでしょう。影をうまく使うことが奥行きのある絵を描くためのポイントです。



Point
影の活用

影は物の面に沿って落ちます。地面に落ちた影では地面の凹凸を表現できます❷。さらに、物と物との位置関係も影を描くことでわかりやすくなります❸。狙って物に影を落とすことで、形や位置関係を表現することができます。

❷


❸


Point
シルエットからラフを描く

ここではシルエットからラフを描いています❹。立体感のある建物を描くための定番の手法です。

1. ［不透明度：70%］程度のチョークブラシ（p.16）でシルエットから描きます。色は基本的にグレー（R115、G115、B115）を使います。絵の最も見てもらいたいものから描き始めましょう。
2. 光の向きを意識して、タッチを重ねて影を表現します。
3. ［消しゴム］ツールを使って形を整えます。［消しゴム］ツールは間違いを消すより、形を整える使い方が多くなります。
4. 明るめのグレー（R180、G180、B180）を選択して、光が当たる面を描きます。同時に、窓などの詳細を簡単なタッチで表現します。ラフでは綺麗に描こうとしないことが大切です。ラフは頭の中のイメージを捻り出すプロセスであって、人に感心してもらうものではありません。

❹
1

2


3

4

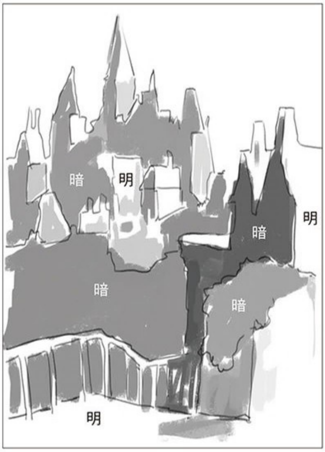

Point

明と暗を挟む

明るい部分と暗い部分を挟み込む絵作りをしていきます❺。明暗をコントロールすることで、画像の大きさに影響されにくい絵にできます❻。

参照「Technique：見栄えする構図の作り方」(p.32)

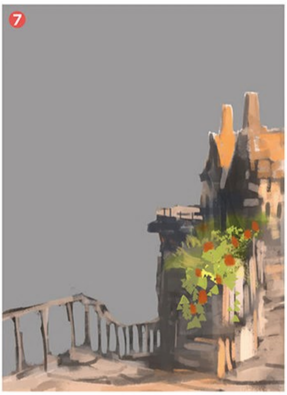


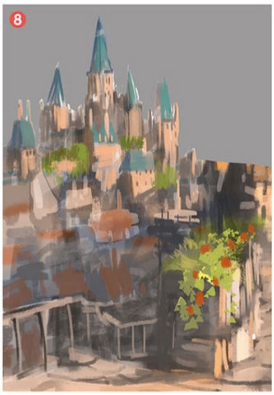




02 レイヤー分けする

ラフがある程度整ってきたら、［なげなわ］ツールとコピー＆ペーストで高台❼、城と街❽、空❾のレイヤー分けをします。







Memo 先に進む勇気

絵の段階を進めるのには勇気が必要ですよね。これで本当に先に進んでいいのか、怖がって延々とラフを描きながら悩んだ覚えが私にもあります。しかし経験上、怖がって悩みながら制作したものが良い作品になることはありません。悩んだら、先に進みましょう。絵は完成するまでどうなるかわかりません。一つの段階で悩むくらいなら、完成のイメージが見えてくるところまで一気に進めてしまったほうがよいです。

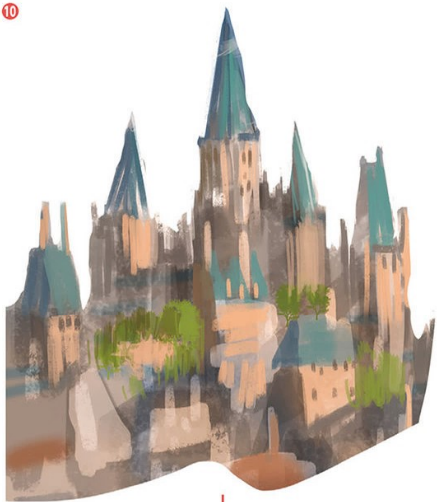
Tips 同じ場所にペーストする

切り取ったラフをCtrl＋Vで新規レイヤーに貼り付けるときに、Shiftを押しながら貼るとコピー元と同じ位置にペーストすることができます。

03 城をデザインする

城のシルエットの上から線画でデザインしていきます⑩。この城は、ラフの時点から無骨かつお洒落にしたいという狙いがありました。しかし奇抜な城ではなく、お城だなと一瞬で伝えることを大切にしています。
様々な城を調べ、背が高いシルエットは知名度がある「ノイシュヴァンシュタイン城」を参考にしました。屋根や窓は建築デザインの個性が特に表れるので、印象に残る形を探し、「クロンベルク城」を参考にしました。

⑩



↓



Point
城のイメージを膨らませる

イメージを膨らませる手段として、多くの写真を見ることをおすすめします。
城の写真を見たいときは、Googleの画像検索もよいでしょう。城であれば「castle」を画像検索します。城の写真が大量に出てくるので、自分のイメージに近いものを探しだし、その城の名前で再検索します。今回は屋根の形が特徴的だったクロンベルク城「Kronberg」です。検索ワードは基本的に英語にしましょう。資料が桁違いに多くなります。ただし、検索で出た画像をトレースしたり、絵の合成素材として使用するのは厳禁です。あくまでイメージをつかむために使いましょう。

Memo デザインの8割は資料集め

デザインは「まったく新しいものを作ること」と考えられがちですが、それは誤解です。魅力的なデザインは既存のものの組み合わせなのです。デザインをするためには、イメージの引き出しをたくさんもっている人が有利と言えます。組み合わせる材料が豊富であれば、出てくるデザインも豊富だからです。デザイン作業のときだけでなく、普段からいろいろな物事に興味をもってイメージを蓄えていると、意外なところで役に立ちます。

Memo ゲームを資料として使う

最高の資料ゲームと言えるのがUBISOFTの『アサシンクリード』シリーズです。フル3Dで歴史上の町並みが細部に至るまで再現されています。しかも、天井から屋根、煙突、高い塔の装飾など、資料探しが困難な部分まで好きな角度から見ることできます。イメージを補強するためには最適のツールです。ゲームの内容も面白いので是非買ってみてください。
もちろん、画面キャプチャをトレースしたり、絵のテクスチャ素材として使用してはいけません。

Point

組み合わせでデザインを考える

デザインの最も基本的な手法です。先ほどは城と城を組み合わせましたが、まったく別のモチーフを組み合わせることでもっと新しい形を作ることもできます。例としてキノコと城でデザインしてみましょう⓫。

⓫


1. キノコのシルエットに城のパーツを切り貼りして重ねます。

2. 城のパーツを自由変形してシルエットに合わせ、線画に加筆してキノコと建物の特徴を組み合わせます。

3. 立体感を把握するために、ライティングをします 。







4. 質感や、窓などの細部のデザインを描き込み、軽く背景を描いて完成です。入り口や窓の大きさで建物の大きさが決まるので気をつけましょう。デザイン画は、単体であるより、少しでもどういう場所にあるものかがわかる背景があったほうが、効果的にイメージを伝えることができます。



Point

魅力的なデザインのコツ

魅力のあるデザインには、必ず身近なモチーフが入っています。組み合わせで考えると、「珍しいもの＋身近なもの」が魅力的なデザインと言えます。「珍しいもの＋珍しいもの」だとそれが何なのか一瞬では伝わりません。これが動画やストーリーの中で登場するものなら、そのデザインの「動き」などでどういったものか伝えることができますが、絵は静止しているので見た瞬間に理解してもらわないといけないのです。

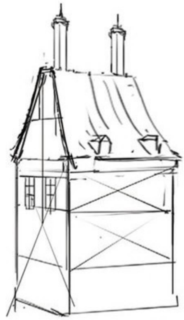
04 城下町の家をデザインする

今回は城下町の家も城と同様に別にデザインして、あとで配置していく方法をとります。

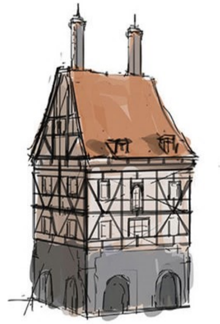
1. 城の住居部のデザインとシルエットに共通点を持たせたかったので、そのままベースにします。



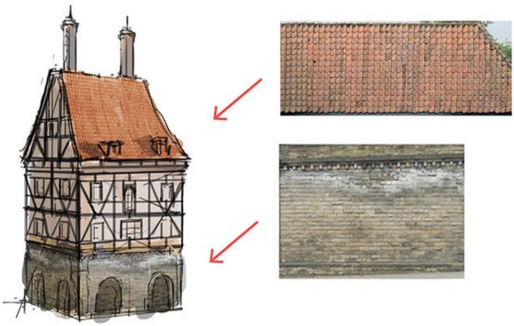
2. 線画でアタリをとります。城のデザインはドイツのものだったので、民家も同じドイツのローテンブルクという街を参考にしています。



3. 下塗りをします。屋根の瓦は城との差をつけたかったので暖色系にしています。1階は石作り、2～3階は特徴的な木組みになります。



4. テクスチャをのせて素材感を出します。

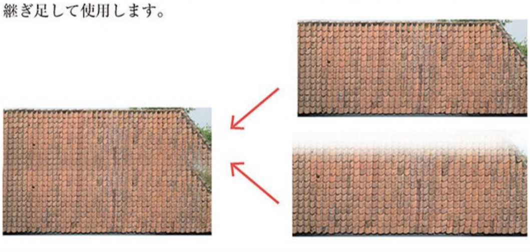


5. このまま絵の素材として使うので、しっかりと細部まで描き込んで完成です。



Tips テクスチャ画像を大きくする

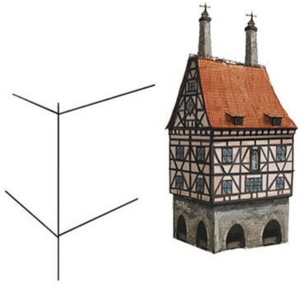
テクスチャ画像が小さすぎる場合は、エアブラシ（p.16）でやわらかく消して、継ぎ足して使用します。



05 建物の素材を自由変形する

城と城下町の家の素材を配置していきます。城はラフシルエットを元にデザインしたのでそのまま使えますが、民家はパースに合っていないので、自由変形を使って強引にパースに合わせていきます。

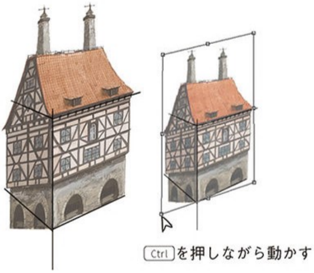
1. 配置する場所を決めてパースのアタリを感覚で描きます。パースがどうしても感覚でつかめない場合は、配置の前にパースブラシ（p.16）を使用して、パースグリッドを作ります。



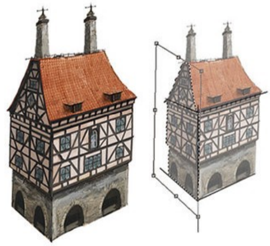
2. 自由変形（Ctrl+T）でアタリに合わせます。

3. どうしてもパースに合わない部分ができるので、［多角形選択］ツールを使って、部分的に選択します。

4. 選択した状態で自由変形し、パースに合わせます。多少ズレていても問題ありません。煙突はあとで加筆します。







Point
感覚でパースに合わせる

パースを引かずに配置⑫するのは、民家の情報量が多いからです。装飾がないシンプルなものは、形がわずかにでもズレると違和感を感じますが、今回の民家のような表面の情報量が多いものは、形のズレの影響が少ないのできっちりとパースを合わせることにこだわる必要はありません。



4 夕暮れの城下町

06 家の素材を配置する

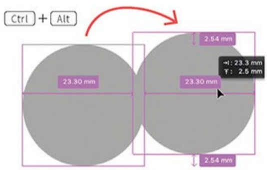
05の方法を使って家の素材を複数配置します⑬。パースを意識して縮小、変形してできるだけ違和感を減らしました。あまり正確性を意識する必要はありません。むしろ完璧にパースに沿った町並みのほうが固い印象を受けます。現実の町を見てください。完璧に真っ直ぐな道路、それに沿った建物などはほとんどないでしょう。

Memo 正確なものが正しいとは限らない

実写映画やCGアニメは、3DCGソフトという正確な形を表現できるツールを使っています。ですが多くの場合で、あえて形を歪ませたり、パースを狂わせたり、工夫をこらして画面が自然に見えるようにしています。つまり、正確なだけでは魅力的な絵作りはできないということです。アーティストの力量は、正確に描く部分と、狂わせる部分の見極めにこそ現れると私は考えています。

Tips 素材のレイヤーを複製する

素材のレイヤーを選択して、Ctrl＋Altを押しながら画像をドラッグすることで簡単に複製できます。



07 家の差分で町並みをまとめる

同じ向きの家だけだと不自然なので、差分を含めた素材を配置して町並みをまとめます⑭。町並みも、資料を見ながら配置したほうがリアリティが出ます。

Memo 差分とは

差分とは、元になったイラストの一部を変更したものです。通常は色味を変えたり、キャラクターの表情やパーツを差し替えたりします。


⑬

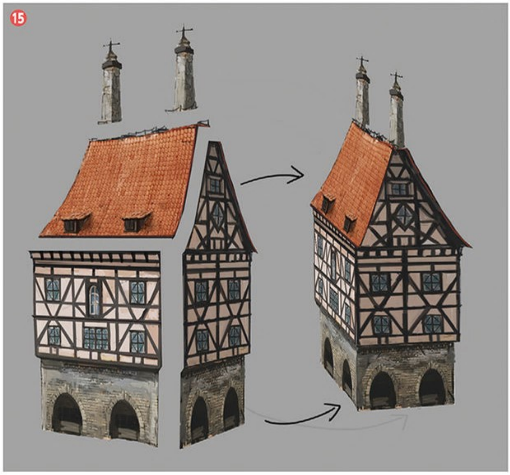

⑭

Point
差分の作り方

家の素材を面ごとに切り分けて再構築します⑮。05で紹介した方法と同じやりかたで面を切り出して自由変形します。これで様々な向きの建物が作れます。

Point
高低差を作る

完全な平野より、街の中にも高低差があったほうが絵で見たときにワクワク感があります。地面の高さが均一ではないという意識があれば、パースのズレている部分を「地面が高くなっている」もしくは「地面が低くなっている」と認識できます。地形が高くなっていると認識した部分には丘を描き加え、低いと認識した部分は窪地にすれば、パースのズレすら利用して、地形の変化が豊かな絵を描くことができます。



切り分けて再構築

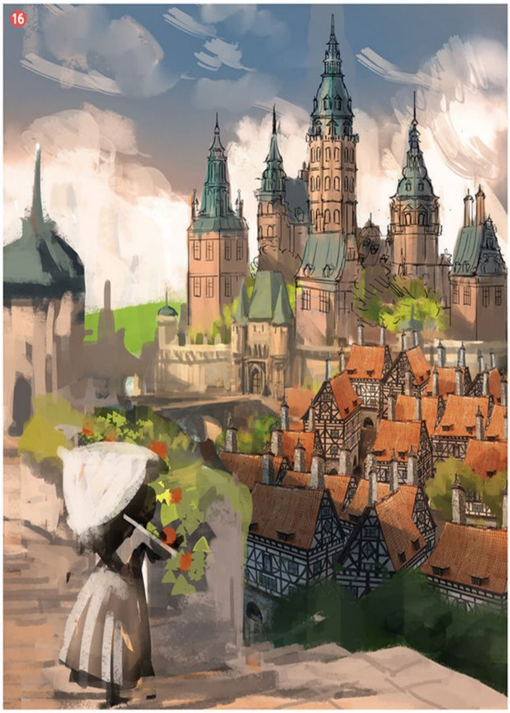
08 木を描く

家の隙間など、所々に木を描きます。植物は絵に彩りを加えてくれるのはもちろん、パースの違和感やコピペ感をやわらげてくれます⑯。さらに、描くのが面倒くさい部分や苦手な部分は木で隠してもよいでしょう。

参照「Technique：樹木の描き方」(p.148)

Memo 左右反転で確認する

⑯は左右反転した絵です。絵を左右反転すると、客観的な視点で見ることができます。デッサンの狂いや、バランスの確認に役立ちます。私は5分に1回は左右反転します。



09 窓の素材を描く

窓の素材を描きます⑰。それを複製して、塔の一面を作り⑱、さらに複製して自由変形することで塔ができあがります。素材の色を調整することで、面ごとのライティングも行っています⑲。

Point
窓は建物の肝

窓は建物の最も大切な部分です。窓の形状が建築様式のイメージを固め、建物の大きさの感覚を伝えます。窓のデザインや大きさには気を配りましょう。







10 素材を使い回す

建築では同じ形式の窓が並んだり、似たような装飾が繰り返されます。同じ様式の建物の窓や屋根は共通のデザインであることが多く、作った素材をそのまま使えます⑳㉑。

Point

影をデフォルメする

夕暮れでは、前の建物で光が遮られ、影ができます。その影は緻密なディテールがあるより、デフォルメしてスパっと斜めにしてしまったほうが全体として見たときの印象がよくなります㉒。

⑳



㉒



影のデフォルメ

㉑





11 エフェクトや変化を加える

この時間帯だと住民は夕食の支度をしていることでしょう。煙突に煙を雲ブラシ(p.17)で描きます㉓。煙は霧と同じように空気感を演出するためにとても便利な要素です。
城壁に近く影になっている家には、もうすでに明かりが灯っていることでしょう。窓から漏れる明かりの光も加えています㉔。

Point
建物の変化を加える

複製した建物だけ味気ないので、ここで所々に増築したような箇所やテラス、渡り廊下などを加筆しました㉕。密度があるベースができているので、それほど描き込まなくても大丈夫です。



明かりとテラスを加えた部分

12 城を縮小する

城が大きすぎて、逆にスケール感を感じなかったので㉖、城全体をレイヤー分けと同じ手順で切り抜き、自由変形を使って縮小します㉗。





Point

修正は大胆に行う

違和感を感じた部分の修正は大胆に行ったほうが仕上がりがよくなります。制作者は絵に触れている時間が長いので、修正の効果を大きく感じてしまうのです。人に伝えるためには、自分が思っているより強めの表現がちょうどよいです。

13 空の色を使って描き込む

塔を中心にして、絵全体に空の色を使用した描き込みをします。影色には空の最も暗い部分、ハイライトには雲の明るい部分の色を使います㉘。タッチを加えることで絵としての魅力を高めます。

Point

コピペ描きの問題点を解消する

素材をコピーして描く手法は、効率的ですが絵的な魅力や空気感が疎かになります。仕上げとして、ハイライトと影を中心に加筆し、違和感を消していきます。





14 空を描く

城の後ろに大きく積乱雲を、エアブラシとチョークブラシ、［指先］ツールで描きます㉙。この雲は「城を目立たせるための雲」です。塔とのコントラストを強くするために明るめにします。空と言っても漠然と描くのではなく、目的があると迷いなく描くことができます。

Point

空の役割

空の役割は3つに分類できます。目的ごとに何を描くかが大きく変わります。

1. 空がメイン
空が絵のメインモチーフの場合です。空が一番大切なのでしっかり描き込む必要があります。



2. 奥行きを表現するための空
雲の流れで視線誘導し、奥行きを感じさせるための空です。パースの流れを重視して描く必要があります。



3. メインを際立たせる空
ここで描いた空です。空の前にあるモチーフを際立たせるために、明るく描くことが多いです。

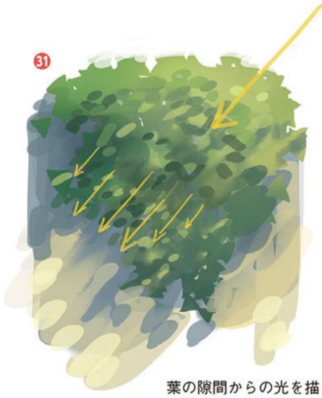


参照「Technique：空と雲の描き方」(p.36)

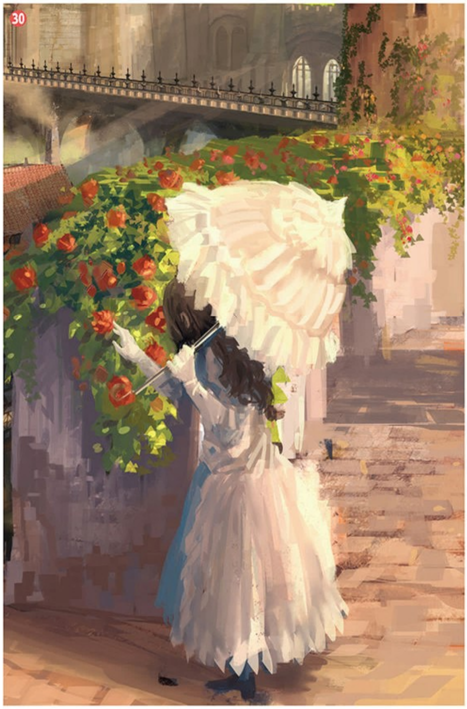
15 近景を描く

人物をメインに描き込みます㉚。人物のポーズに表情をつけると、ストーリーが感じられてよいですね。近景のツタは、まず葉ブラシ（p.17）を使っておおまかにタッチを加えます。
ツタは葉と葉の隙間から光が射し込むので、影色の部分にも少しハイライトを水彩ブラシ（p.16）で描きました㉛。立体感が増すと同時に、夕日の反射で輝く美しさも演出できます。

参照「Technique：花の描き方」(p.52)

㉛


葉の隙間からの光を描く

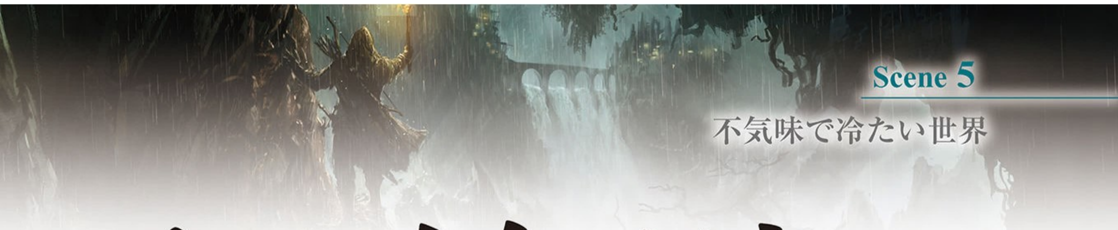
㉚


16 エフェクトを描いて仕上げる

人物の服は白なので、特によく光を反射します。位置的にも最も光源に近いので、［覆い焼き（リニア）－ 加算］モードのレイヤーに、エアブラシを使って強めにグレアを表現します㉜。以上で完成です。

参照「Technique：光の描き方」(p.56)

㉜

Scene 5

不気味で冷たい世界

雨の絶壁



ダークファンタジーに出てくるような雨の表現と不気味さの演出を中心に解説します。映画のワンシーンをイメージして、人物を少し大きめにしました。雨が降りそそぎ、ぬるぬると滑る断崖絶壁を進む旅人は、これからどんな活躍をするでしょうか。

4800×2700px
（フル HDの 2.5倍）

約3時間



❶ ラフ



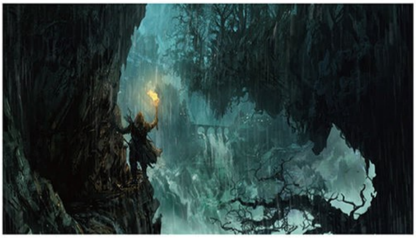
❷ 下塗り



❸ 写真合成



❹ イメージの確定



❺ 要素の追加



❻ エフェクト



旅人



遠景の橋

Making

メイキング

01 人物からラフを描く

映画のワンシーンのように臨場感のある絵を描くために、普段のアプローチとは違い、チョークブラシ(p.16)を使って人物から描き始めます❶。まず旅人に目線が集中するように、画面の中央近くに描きます。人から描くのは、動きをイメージがしやすいからです。映像的な絵を描くためにその場の状況を「動画」で思い浮かべましょう。炎のゆらめきや雨の音を頭のなかで再生してください。





Point
人は人を見る

絵に人物がいると感情移入がしやすくなります。Scene 5では「不気味さ」が一つのキーワードになっています。感覚を伝えることは静止画ではとても難しいですが、人物の割合をより大きくすることで、絵の中の世界に入り込みやすくなり、より感覚が伝わるようになります。

02 レイヤーを分割する

今回の構図は近景と中景がきっぱり分かれているので❷、ここで近景と中景の2枚にレイヤーを分割してしまいます。分割したレイヤーの[透明ピクセルをロック]をオンにして、エアブラシ(p.16)でグラデーションをかけることで、滑らかな明暗のコントロールが可能になります❸。[透明ピクセルをロック]とエアブラシの組み合わせは応用範囲が広く、細かい明暗の階調を簡単に作り出すことができます。

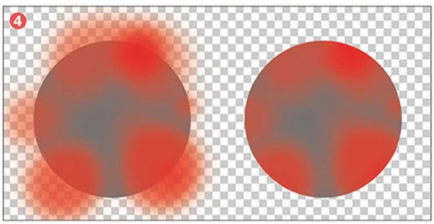
❸



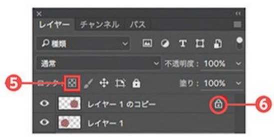
[透明ピクセルをロック]をオン　エアブラシで階調を作る

Point
[透明ピクセルをロック]ではみ出しを防ぐ

このレイヤー機能をオンにすると、オンにした時点で描いた箇所が保護されるので、はみ出しを防ぐことができます❹。[レイヤー]パネルの❺をクリックすることでオンにできます。オンにしたレイヤーには鍵マーク❻がつきます。

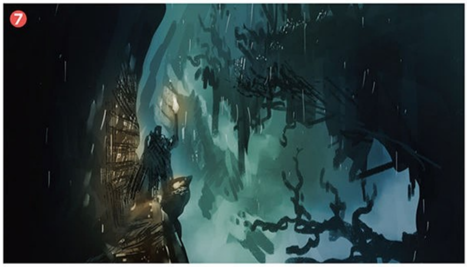


[透明ピクセルをロック]オフ　[透明ピクセルをロック]オン



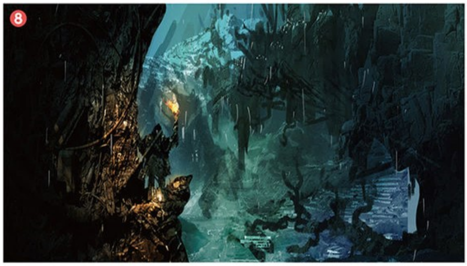
03 彩色をする

[オーバーレイ] モードのレイヤーを新規作成し、色を塗っていきます。キーライトには青〜緑、視線を集めるための補助的な光源として松明(たいまつ)のオレンジを設定しました❼。ダークな絵というと、彩度が低く色が少ないイメージですが、闇の中に様々な色味を込めることで深みを増すことができます。



Point
「ダーク＝暗い絵」ではない

ダークファンタジーな絵では、明暗のコントロールが大切になります。ダークだからと単純に暗くしてしまうと、コントラストが生まれず、暗いだけの絵になってしまいます。ダークな雰囲気を維持しつつ、明るい部分を作るために、月明かり、雲間から射し込む光、霧、炎などを取り入れるとよいでしょう。今回は、雨雲を抜けて射し込む青緑色の光と、その光を反射する霧、松明の火がライトになります。

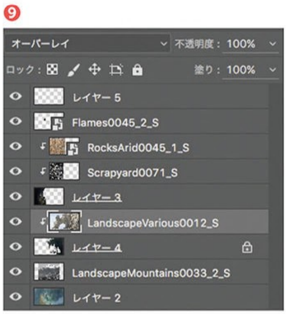


04 写真を合成する

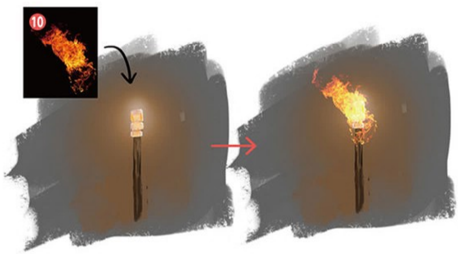
情報量を増すために写真を合成します❽。読み込んだ写真レイヤーを [オーバーレイ] モードにして、合成したいレイヤーにクリッピングマスクをかけることでレイヤーごとに必要な写真を合成できます❾。

炎などのエフェクトにも写真を使うことで手早くリアリティが出せます。フォトリアルでない場合は、写真の炎にチョークブラシと [指先] ツールで加筆することでイラスト的なタッチに調整します。炎の輝きは、レイヤーモードを [覆い焼き (リニア) − 加算] にして合成することで表現できます❿。

参照「Technique：写真合成」(p.38)



合成時のレイヤー構造



炎の写真は [覆い焼き (リニア) − 加算] で合成

05 旅人を描く

旅人のシルエットを整え、ポーズや装備を考えていきます⑪。
チョークブラシと［消しゴム］ツールでシルエットを整えます。人の目は暗いと物の細部が見えなくなります。松明からの光が当たっている右手と右半身だけを集中して描くことで時間短縮ができます。
旅人は雨で濡れています。濡れた物体は明度が落ちるとともに、水の反射によって強いハイライトが生まれます。布の質感はここでは意識せず、水のハイライトを描くことに注力します。

Point
ポーズを決める

雨で岩肌は濡れ、つるつると滑るので、壁に手をかけて一歩一歩慎重に進んでいるはずです。道は狭いので身体をひねっているかもしれません。このシチュエーションで起こりうることを考えて、左手を岩につけ、体を斜めにしたポーズを決めました。その際に忘れてならないことは、これは絵であるということです。本来であれば、松明を持った手は前に突き出さないかもしれません。ですが、そこは絵としての見栄えを優先します。リアルだからよいのではないのです。わかりやすく、かっこよく見えるということが大切なのです。

Point
装備をデザインする

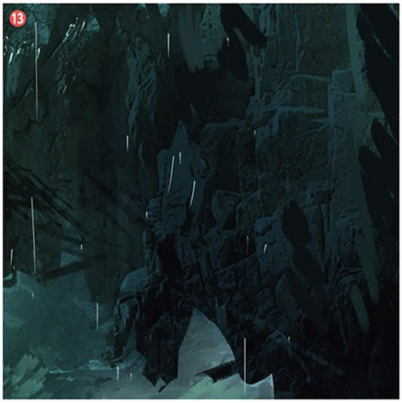
ゲームなどで、3Dモデルを作成する際には、制作時の資料となる詳細な設定画を必要とします。今回はそれを想定して設定画⑫を描きました。スペースが足りないので省いていますが、実際の設定画ではマントの下の服の形状や防具についてのデザインも必要です。Scene 5の世界観は、デフォルメが少ないファンタジーなので、装備のデザインもそれに合わせ、実用性やリアリティを重視しています。

06 岩を描く

旅人と合わせて、近景の岩を描いています⑬。岩は何もないところに描くより、写真合成した上から描いたほうが効率的です。

参照「Technique：岩の描き方」(p.100)
参照「Technique：濡れたものの描き方」(p.102)

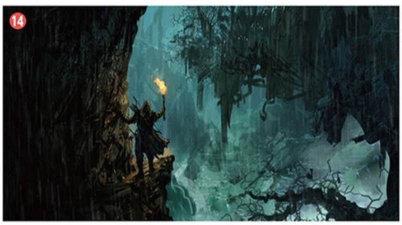
⑪


⑬


07 雨を描く

雨を描く方法は様々ですが、本書ではフィルターを使う方法とブラシを使う方法を紹介します。どちらも使えると、絵によって表現の使い分けができて便利です。ここではフィルターの雨を選びました。この時点だとまだイメージがぼんやりしていたので、シャープに雨粒が見えると、雨の情報量が浮き出てしまうと考えたからです⑭。

参照「Technique：雨の描き方（フィルター）」(p.104)

⑭




装備の設定画

08 遠景の建物を描く

遠景がさびしい印象なので、建物を追加します。橋、関所、砦といったイメージです。橋は、最初は吊橋のイメージ⑮だったのですが、建物の規模とスケール感がズレてしまったので、がっしりとした石橋⑯にしました。

Point

雨の遠景

雨が降っていると空気中の水分が多くなり、ものが見づらくなります。空気遠近法が普段より強くかかるイメージです。絵ではそれをディテールを省略することで表現します。ほとんどシルエットのみでOKなので楽ができますね。この考え方は沼地やジャングルといった、湿度が高い場所にも応用できます。





09 不気味さを描く

画面上の木々のシルエットや建物のシルエットなどで不気味さを醸し出しています。不気味さを感じるシルエットは大きく分けて2種類あります。気持ちの悪い生き物を連想させる生物的なものと、触ると痛そうなトゲトゲしいものです⑰。不快なニュアンスを取り入れることで不気味さを表現することができます。

Point

不気味さは演出

シルエットで不気味さを伝えることもできますが、どんな美しいものも、シチュエーション次第で不気味に見せることができます。普段見慣れている学校の廊下も、真夜中だったら不気味ですよね。



不気味なシルエット

10 滝を描く

橋の根本に滝を追加します⑱。滝は白く見えるので、明暗の幅を出したり、雄大さを演出するためによく取り入れるモチーフです。



Point
滝を描く4つのコツ

・半円のシルエット

滝では水が勢いをつけて落ちてくるので、半円が続くようなシルエットになります。[指先]ツールにぼかしブラシ(p.17)を適用し、ぼかしながら描きます。



・粒子

滝は水が飛び散って粒子が見えます。粒子ブラシ(p.17)で半円のシルエットに粒子を混ぜ込むようなイメージを描きます。



・霧

巨大な滝ほど、落ちるにしたがって水が拡散し、霧になります。エアブラシで霧のようにぼかして描くことで表現できます。



・リズム

滝は人工的なものでないかぎり、場所によって水量が多かったり、少なかったりと変化がついています。リズム感を意識して描きましょう。



11 自分のイラストを合成する

自分の作品を［オーバーレイ］モードのレイヤーで合成することで、色味を追加します⑲。操作自体は写真合成と同じですが、自分の作品を使うことで「色」の情報を加えます。私は、絵が味気なく感じたときに行います。合成するイラストにキャラクターの顔などが描かれている場合は、［波形］フィルターを使用します。キャラの顔は目につきやすいので、歪ませることで顔をわかりにくくするのです。

Point
偶然を作り出す

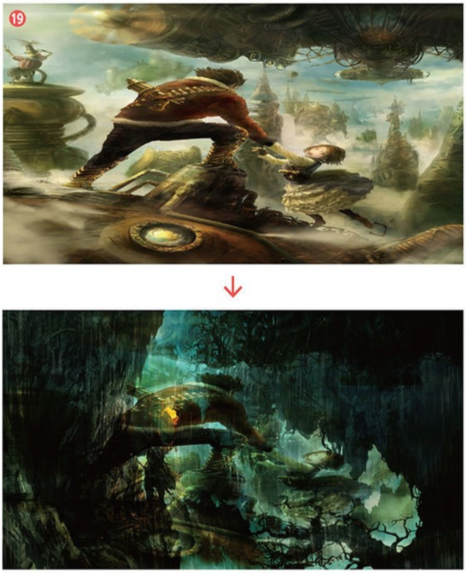
デジタルは偶然が生まれにくい点が弱点です。アナログなら絵の具の混ざり、滲みなどで意図していない変化が生まれますが、デジタルにはそれがありません。そのため、特に色味の方面で味気なくなりがちです。描いているものとまったく別の絵を合成し、アナログ的な偶然を作り出します。

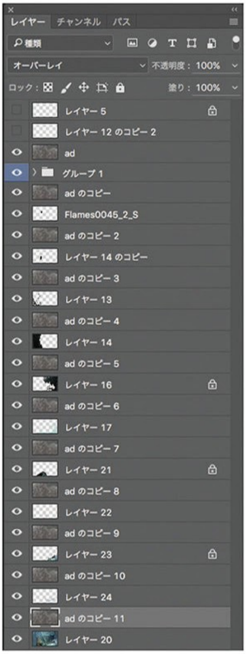
Point
複数の素材レイヤーにイラストを合成する

素材レイヤーを、合成したいレイヤーの分だけ複製します。次に、複製した素材レイヤーを各対象レイヤーの上に移動してから［オーバーレイ］モードでクリッピングマスクをかけて合成します⑳。

Point
［波形］フィルターで絵を崩す

変化がほしい、または絵を崩したい場合、メニューから［フィルター］→［変形］→［波形］を選んで素材画像を変形させます㉑。変化のパラメーターはお好みで調整しましょう。［ぼかし］フィルター㉒と違い、シャープな情報量を保ったまま変化をつけることができます。

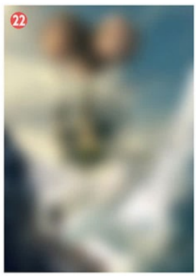
⑲


⑳


素材レイヤー「ad」を複製

㉑

［波形］フィルター

㉒

［ぼかし］フィルター

12 雨と光のエフェクトを入れて仕上げる

雨と光のエフェクトを追加して完成です。ここで雨のレイヤーを、フィルターで作ったものからブラシで作ったものに変更しています㉓。絵の密度が高くなったので、フィルターのぼけた雨では情報量が足らなくなってしまったからです。ブラシの雨はシャープなので、高い情報量をもっています。

Point

水滴を描く

松明の周囲や旅人の頭、腕、足元の地面などに点や雨の流れ描くことで、びしょ濡れの状況を表現します㉔。

雨はブラシで線として描いていますが、実体は水滴です。水滴は光がそばにあったり、物にあたって弾けると、強く光を反射します。光源を持っている人物の周囲に雨が当たって弾ける水滴を誇張して描くと雨の説得力が上がります。

Point

光をぼかす

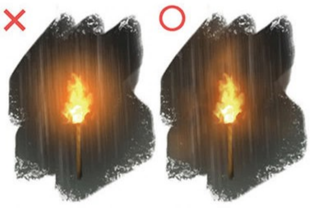
[覆い焼き(リニア)-加算]モードのレイヤーを作成し、やわらかいブラシ(エアブラシ)で光源にタッチを入れ、雨でぼやける光を表現します。空気中の水分が多いと、光は拡散してぼんやりと見えるからです。遠景の光は特にぼやけます㉕。

Point

空気のゆらぎ

光の拡散を表現する際に重要なのが、空気のゆらぎを意識することです。炎からの光は円形にはしません。炎は、空気を熱しているためゆらいでいるからです㉖。空気を感じさせる、生き生きとしたエフェクトにすることで臨場感と説得力を増すことができます。

㉖



空気を感じさせるエフェクト

㉓



㉔



㉕



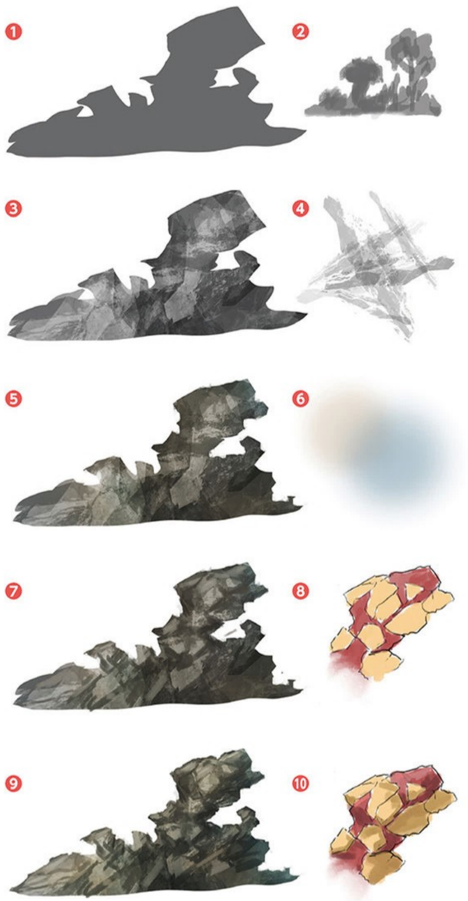
Technique

岩の描き方

岩は一見地味な背景要素ですが、ファンタジーの背景では重宝されます。森や草原を描くときにもアクセントで岩を取り入れると地形に変化が出て面白い絵にすることができるからです。

特徴的な岩を描く

シルエットが特徴的な岩は、世界観を伝えたり、不気味さや高揚感などを演出できます。



01 ● シルエットを作る

新規レイヤーに［なげなわ］ツールでシルエット（選択範囲）を作り、適当なグレーで塗りつぶします❶。面白いシルエットはリズム感から生まれます。キノコのような岩、木のような岩など身近な何かを連想させるシルエット❷も面白いですね。

02 ● 情報を加える

*01*で作った選択範囲にテクスチャブラシ（p.17）で軽くタッチを入れたり、岩の写真を合成して情報量を増やします❸。❹のようなタッチのテクスチャブラシを使うのが、最も効率的です。

03 ● 彩色する

［オーバーレイ］モードのレイヤーを新規作成し、シルエットレイヤーにクリッピングマスクして色を塗ります❺。ここでは、左上からの太陽光を仮定して、岩の左側に薄い黄色、影に薄い青をのせています。黄色と青が混ざることで、岩全体は緑色がかって見えます❻。

04 ● 分割する

*02*で加えたテクスチャの暗い部分を表面の窪みと認識して、窪みにひび割れをイメージしたシャープなラインを入れて岩を分割します❼。❽のように大きな岩の塊（赤色のメイン岩）に細かな塊（黄色いサブ岩）がくっついているとイメージすると、立体感が表現しやすいです。

05 ● 仕上げ

光の方向を意識しつつ、ハイライトや影を追加して立体感を高めます❾。❿のように赤のメイン岩と黄色のサブ岩のそれぞれに影とハイライトができることを意識して描き込みます。

洞窟を描く

岩の連なる洞窟の描き方を紹介します。洞窟はファンタジーにおけるダンジョンの定番ですね。

01 ● シルエットを作る

洞窟の岩肌のシルエットを作ります。距離ごとにレイヤーを分けて描きます⑪。壁が波打ってヒダがあるような情景をイメージして、岩肌ごとのシルエットを決めていくとよいでしょう⑫。シルエットができたら、それぞれのレイヤーの［透明ピクセルをロック］します。

02 ● 情報を加える

テクスチャブラシまたは写真を合成して情報量を増やし、エアブラシで立体感をつけます⑬。⑭のように、テクスチャブラシとエアブラシを組み合わせることが大切です。テクスチャブラシだけでは岩の表面の情報量しか増やせません。そこにエアブラシを組み合わせることで、岩全体に立体感をつけることができるのです。今回は手前を暗く、奥を明るくしています。シルエットの境界に明暗の差をつけて、距離感を作っています。「明と暗を挟む」(p.33)と同じ原理です。

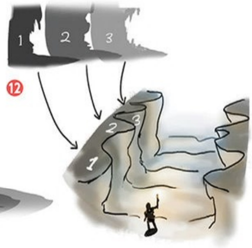
03 ● 彩色して分割する

［オーバーレイ］モードのレイヤーを新規作成して岩肌の色を塗ります。さらにその上に作ったレイヤーにシャープな線を描き込んで岩肌を分割します⑮。岩をリアルに描くために線を引いているのではなく、立体感をわかりやすくするための補助線⑯と考えて描きましょう。

04 ● ハイライトと霧を描く

シルエットの境界に霧や光を描き込むことで、さらに距離感を感じるようにできます⑰。洞窟には手前が明るいか、奥が明るいかのパターンがあり、今回は後者を選んでいます。人は暗い部分を見ないので、手前⑱は描き込まなくても大丈夫です。

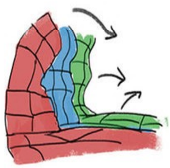
⑪

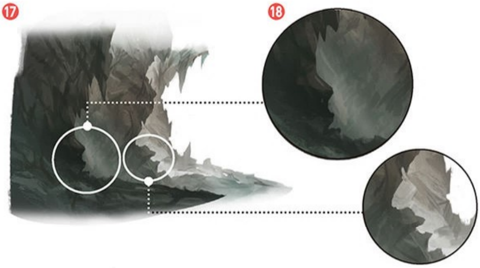

⑫


⑬


⑭


⑮


⑯


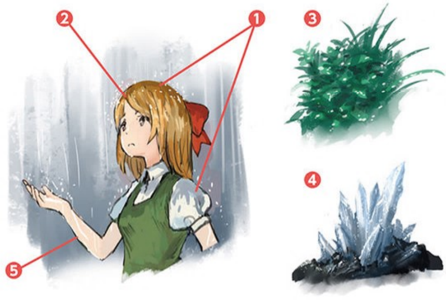
⑰ ⑱


Technique

濡れたものの描き方

雨が降った場所やジメジメした場所にあるものは濡れています。濡れたものの2つの特徴を理解して、さらに映り込みを意識できるようになると「濡れ」をしっかり表現できるようになります。

濡れたものの特徴



● 暗くなる

濡れたものは暗くなります❶。水が染み込むことで、光の反射率が低くなるからです。明度を落とすことで表現します。

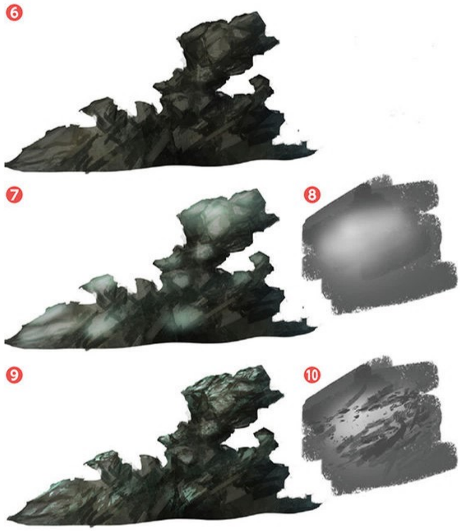
● キラキラする

濡れたものには水滴の反射で極端なハイライトができます❷。川や海を見て、キラキラ眩しく感じたことはありますよね。あのように、水は特定の角度で光を強く反射します。

● 例外

すべてが2つの特徴を備えるわけではありません。水が染み込まないほどツルツルなもの、例えば、植物の葉❸、水晶❹などは明度が落ちません。キャラクターで言えば、髪や服は水が染みこむので暗くなりますが、肌は水をはじくのでキラキラするだけで暗くはなりません❺。

濡れた岩の描き方



01 ● 色味を調整する

p.100で描いた岩の明度を落とします❻。メニューから［色調補正］→［カラーバランス］を選んで、通常であれば少し青っぽく補正してもよいでしょう。水は周囲の光を反射するので、周囲の色に合わせて補正をかけるとリアリティが出ます。

02 ● ハイライトを描く

［覆い焼き（リニア） – 加算］モードのレイヤーを新規作成し、ベース画像にクリッピングマスクし、エアブラシで光が当たっている面にぼんやりとしたハイライトを描きます❼。これで岩の表面に薄く広がる水滴を表現することができます❽。

03 ● 表面の凹凸を描く

［消しゴム］ツールでエアブラシで描いたハイライトを細かく消します❾。岩の表面は細かい凹凸がたくさんあります。*02*で描いたハイライトをシャープに消すことで❿、岩の表面の角度の変化、凹凸を表現できます。手で一つひとつ消すと確実ですが、テクスチャブラシと［消しゴム］ツールを組み合わせて消すと効率的です。

映り込みを描く

濡れた岩肌に映り込みを描くことで、絵の奥行きや質感を増すことができます。

魔法使いが洞窟で光を発しているとしましょう⓫。この絵には少し足りない部分が2つありますが、何かわかるでしょうか。

● 光の直線反射

1つは光の直線反射です。⓬のように描き込むと奥行きや質感がわかりやすくなります。洞窟の壁や床に、光源からの上下、左右の光の反射を追加したからです。光は周囲を照らすだけではなく、直線で反射します。

● コントラストの映り込み

もう1つはコントラストの映り込みです。色や明度の差が大きいと、光の直線反射のように映り込みができます。これをコントラストの映り込みと呼びます。意外と忘れがちなポイントで、これを表現するだけでぐっとリアリティが上がります。⓭では、背景の白と、魔法使いの足の明度の差が大きいため、コントラストの映り込みが発生します。⓮はコントラストの映り込みを使用した作例です。

> **Memo なぜ直線に反射するのか**
>
> 光が当たっている面が、パースによって圧縮されて見えるからです。これを異方性反射と言います。とりあえず、光は上下左右に直線で反射する、と覚えておけば大丈夫です。

⓫



⓬

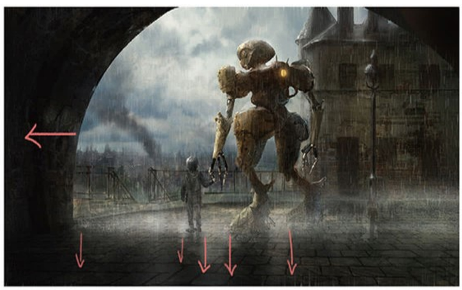


⓭



⓮





映り込みの例

Technique

雨の描き方（フィルター）

フィルターを使って雨を描く方法を紹介します。ボケ感が強い雨を表現することができます。雨の形がはっきりとしないので、デフォルメチックな絵やキャラクターを際立たせたい場合におすすめです。

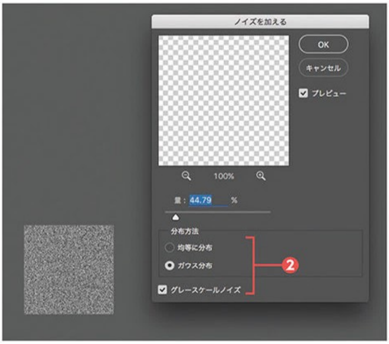
01 ● レイヤーを準備する

新規作成したレイヤーにごく小さな選択範囲を作り、グレー（R131、G131、B131）で塗りつぶします❶。



02 ● ［ノイズ］フィルターをかける

メニューから［フィルター］→［ノイズ］→［ノイズを加える］を選択して、［分布方法：ガウス分布］［グレースケールノイズ：☑］❷にして［OK］を押します。



03 ● ノイズ画像を拡大する

できあがったノイズ画像を自由変形で拡大します❸。ノイズでできた粒子が雨粒のもとになるので、画面の全体を覆うサイズまで拡大します。画面いっぱいに拡大してもノイズの粒が小さすぎては意味がないので、その場合は画面を超えて拡大してください。粒子が一つひとつ見える程度❸が目安です。

❸

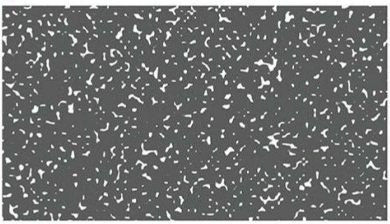


04 ● 雨粒のベース画像を完成させる

メニューから［選択範囲］→［色域指定］をクリックします。［色域指定］は、特定の色を選択できる機能です。色域指定のウィンドウが表示されたら、［許容量：41］❹程度にセットし、色域指定ウィンドウの外のノイズの黒い部分をワンクリックして［OK］を押します。これで黒い部分のみの選択範囲ができるので、コピー＆ペーストします。抜き出したレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにして白で塗りつぶすことで、雨粒のベース画像ができます❺。



❺

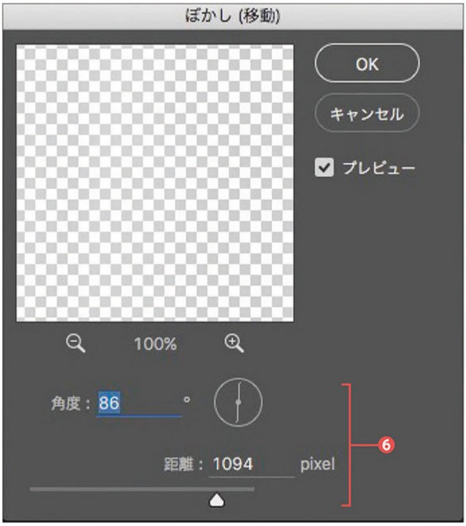


雨粒のベース画像

05 ●雨粒のベース画像をぼかして降雨にする

雨粒のベース画像に、メニューから［フィルター］→［ぼかし］→［ぼかし（移動）］を選んでフィルターをかけます。［角度：86°］［距離：1094pixel］❻というように、少しだけ斜めにしながら移動距離を長くすることで雨が降っているようになります❼。完全な垂直より少し角度をつけたほうが土砂降りのようになります。

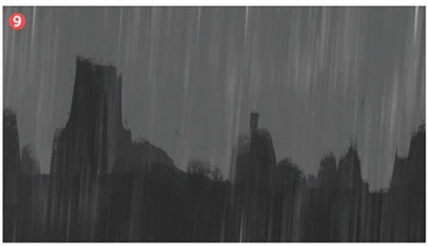




06 ●調整して仕上げる

最後に微調整を行います。フィルターで作った状態のままでは、味気なく感じられ、奥行きもないように見えてしまいます。［消しゴム］ツールに［エアブラシ］を使って、ところどころを消して変化をつけます❽。このレイヤーを雨を降らせたい絵の一番上に配置すれば完成です❾。こだわるのであれば、絵に合わせて雨を加筆してもよいでしょう❿。







Technique

雨の描き方(ブラシ)

ブラシを使った雨は、シャープな印象になるのでフォトリアルな絵に向いています。雨ブラシを即席で作ってみましょう。

01 ● ブラシの先端画像を描く

雨の最も基本的な形を［不透明度：100%］にした楕円ブラシ(p.16)を使って黒で描きます❶。雨は空気の影響を受けるので、均一な線より、あえてムラをつけてみると説得力が上がります。



02 ● 新規にブラシを作成する

描いた雨を［長方形選択］ツールで範囲選択し、メニューから［編集］→［ブラシの定義］を選ぶことで新規にブラシを作成できます❷。範囲選択した部分が、ブラシの先端画像になります。しかし、このままだと❸のようなブラシになってしまいます。ブラシのパラメーターを変更しましょう。

❷



03 ● 間隔を開けて変化をつける

メニューの［ウィンドウ］→［ブラシ］で［ブラシ］パネルを開きます。先ほど登録したブラシを選んでから❹、まずは、［間隔］を1000%まで広げます❺。これで雨粒の間隔が開きます。次に［シェイプ］タブ❻の［サイズのジッター］❼と［真円率のジッター］❽を操作して、雨粒に変化をつけます。ジッターとはランダム感のことです。このあたりのパラメーターはいろいろと試して調整しましょう。

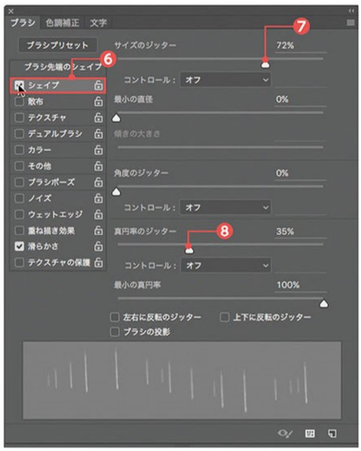
❸



パラメーター変更前のブラシ



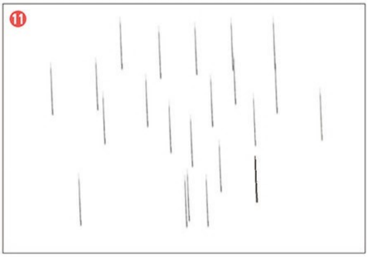
［ブラシ］パネル

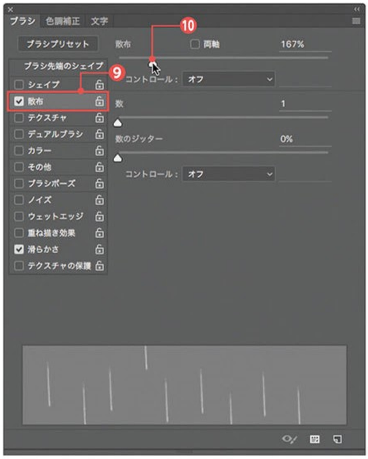


［シェイプ］タブ

04 ● 拡散させる

[散布] タブ❾のパラメーターを調節して、雨粒が拡散するようにします。広がり具合は [散布] の値❿を調整しつつ、試し描きして確認するとよいでしょう⓫。

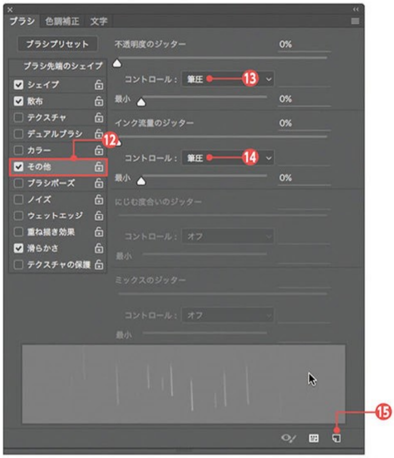




[散布] タブ

05 ● 不透明度と流量を筆圧で変化させる

[その他] タブ⓬の [不透明度のジッター] と [インク流量のジッター] のコントロールを [筆圧] にセットします⓭⓮。これで、筆圧でブラシの不透明度と流用が変化するようになりました。雨はスピードがついて落ちてくるのでぼけて見えることが多いです。この項目の設定は忘れないようにしましょう。



[その他] タブ

06 ● ブラシを登録する

⓯をクリックして、新規ブラシ登録することで完成です。これを行わないと、設定したパラメーターが保存されません。わかりやすい名前をつけて必ず登録してください。ブラシパレットから登録したブラシを選択すれば、ここで設定したパラメーターのブラシをすぐに使えるようになります⓰。



Memo 即席のブラシで効率を上げよう

即席でブラシを作れるようになると作業効率が上がります。例えばファンタジーな文様や遠景の建物の屋根など、ある程度パターン化しやすく、一つひとつを描き込むのは手間がかかるものはブラシを作って描いたほうが効率的で楽です。

パースの基本



パースを学ぶ前に、少しだけ考え方を変えてみましょう。
絵を描いているあなたは、パースは難しいものと思っているかもしれません。ですが、安心してください。たとえパースを知らなくても絵は描けるし、魅力的な絵が描けるのであれば特に勉強する必要はありません。
パースは定規と似ています。練習すれば、フリーハンドでもけっこう正確な直線を描けますよね。でも定規を使えばフリーハンドより早く、綺麗で安定した直線が描けます。定規に相当するのがパースです。
パースを使わなくても奥行きや空間がある絵を描けますが、パースを知って、使いこなしたほうが、同じことを早く綺麗にできます。つまり、楽をすることができます。奥行きや、立体感をイメージするために、楽をするための道具がパースなのです。
あなたは滑らかな曲線を描くときに定規を使いますか？ フリーハンドで描きますよね。パースもそれと同じです。便利ですが、どんなときでも役に立つわけではありません。使うことも使わないことも、あなたの選択次第です。それを自由に選択できるのが、絵の面白さの一つ。そして絵の魅力に繋がります。

アイレベル

一点透視図法や二点透視図法を解説する前に、前提となる「アイレベル」についてまとめます。

アイレベルの考え方

アイレベルというのは目線の高さです。Eye Level なのでELと略します。これよりELはアイレベルを指します。しかし、これは正確ではありません。絵を描くときは目線の高さではなく、「カメラを設置した高さ」と考えましょう。

● フカン視点とアオリ視点

フカン（俯瞰）視点は、巨大な穴を覗き込んでいるイメージです。高さを強調できるので、高いところから街を見下ろしたりする構図によく使われます。アオリ（煽り）視点は高い塔を下から見上げているイメージです。ものの巨大さや、壮大さを表現することができます。本書の表紙の構図はアオリ構図です。

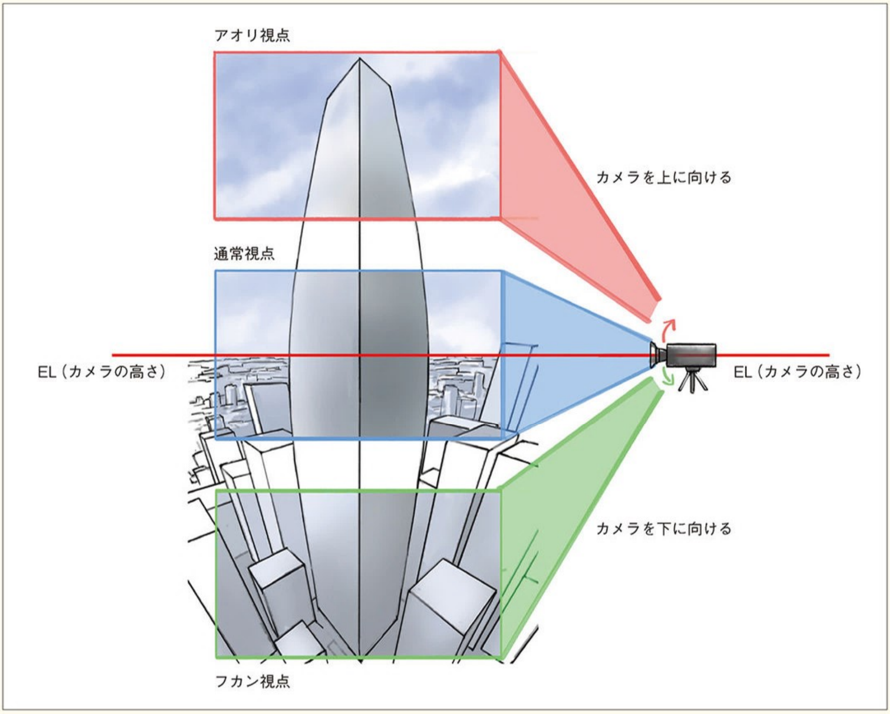
● それぞれの視点を表現する方法

・フカン視点はカメラを下に向ける

設置したカメラを下に向けることで、フカン視点（見下ろす構図）を表現することができます。このとき、アイレベルは画面の上にあります。

・アオリ視点はカメラを上に向ける

設置したカメラを上に向けることで、アオリ視点（見上げる構図）を表現することができます。このとき、アイレベルは画面の下にあります。



Perspective

一点透視図法

一点透視図法の意味は、「消失点が一つ」だから一点、ただそれだけです。一点透視図法はScene 1、Scene 3で使用しています。

一点透視図法の考え方

●消失点とは

離れれば離れるほど小さく見えるという、だれでも知っている法則の最終的な形が「消失点」です。自分の横を通り過ぎる人を思い浮かべてください❶。すぐそばでは大きく見えますが、自分から離れるにつれて、だんだんと小さくなります。もしまっすぐな長い道ですれ違ったとしたら、ずっと見ていれば針の先ほど小さくなってしまうでしょう。この針の先ほど小さくなる点、これが消失点です。Vanishing PointなのでVPと略します❷。一点透視図法の消失点は必ずアイレベルのライン上に存在します。

●一点透視図法の特徴

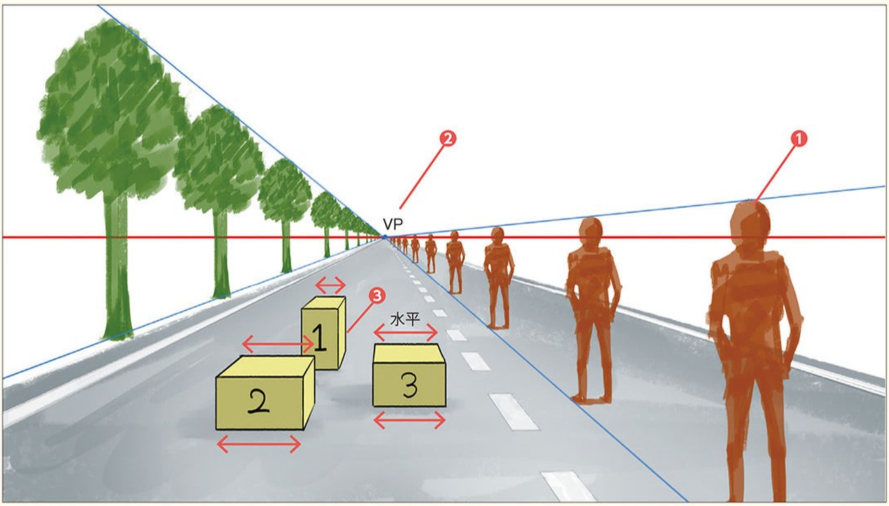
物がすべて一直線（並行）に並んでいる状態を、線で結んで示したものが一点透視図法です。人も、道路も、木も、すべてアイレベル上の「一つの消失点」に消えています。この状態が一点透視図法です。次のような特徴があります。

・横ラインはすべて水平線になる

厳密に一点透視図法で描くと、横方向のラインはすべて水平になります❸。これは現実で考えると不自然な状態で、立体感も少ないです。それを解決したのが後述の二点透視図法です。

・完璧な一点透視図法は不自然である

現実ですべてが一直線（並行）に並んでいる状態はあるでしょうか？　こんな一直線の道路のほうがまれでしょう。完璧に一点透視図法に従って描こうとすると、逆に不自然に見えてしまうのです。ですが、一点透視図法は扱い方を変えるだけでパースの中で最も利用しやすい図法になります。たいていの絵は一点透視図法で描けます。



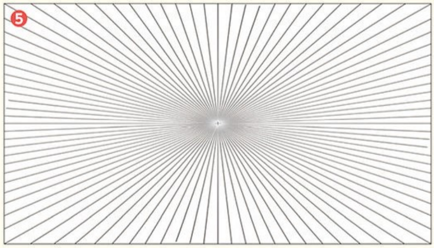
一点透視図法の使い方

一点透視図法が便利なのは、シンプルに奥行きをイメージしやすくなるからです。完璧ではなく、ほどよく守る。つまり一点透視図法はガイドとして活用します。真っ白なキャンバスに空間をイメージするのは難しいですが❹、一点透視図法のパースグリッドを引くだけで、奥行きを捉えやすくなります❺。

参照「Technique：パースグリッドの描き方」(p.116)



何も描いてない画面で空間を捉えるのは難しい



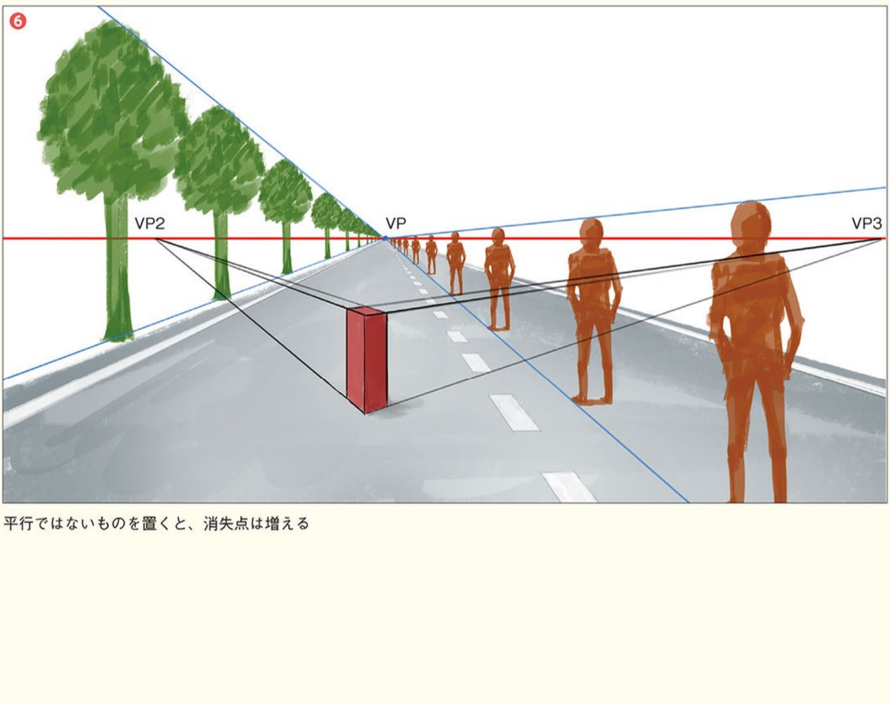
パースグリッドを置くことで空間を意識しやすくなる

斜めのものを置くとどうなるか

パースを意識して絵を描くと、一点透視図法の絵に斜めのものを置くとどうなるのか、という疑問に必ず遭遇します。

一点透視図法の絵の中に斜めのものを置くと、その分消失点が増えます❻。

つまり、絵の中に消失点がいくつあっても構わないわけです。一点透視図法はわかりやすく一点と言っているだけで、必要な場合は消失点が増えても問題ありません。消失点は描き手が意図的に増やすことができます。ただし、消失点の数が多くなるほど描くのは大変になるので、できるだけ少ないほうが効率的です。



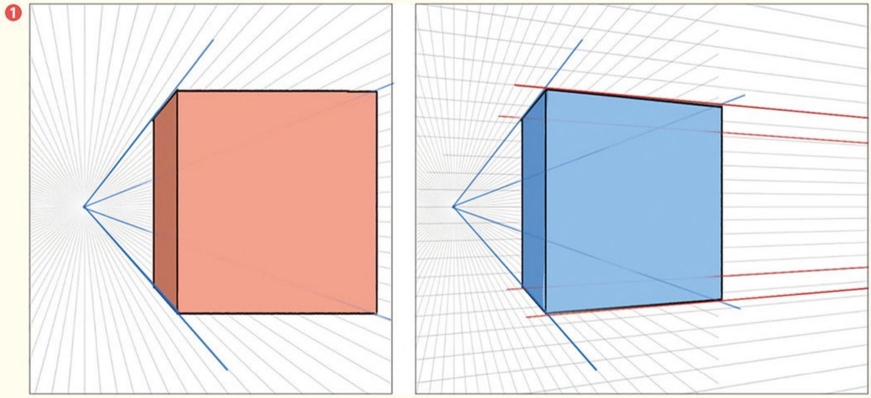
平行ではないものを置くと、消失点は増える

二点透視図法

二点透視図法は一点透視図法に消失点が一つ追加されただけで、本質的に一点透視図法との違いはありません。ここでは一点透視図法との違いを紹介します。二点透視図法は**Scene 9**で使用しています。

二点透視図法のメリット

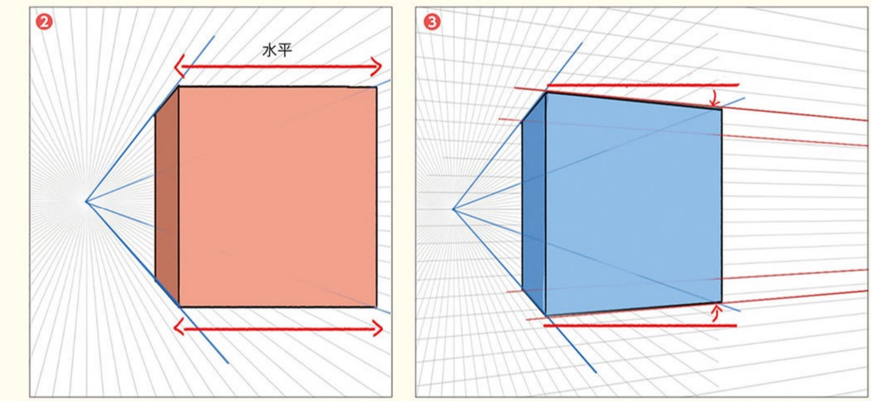
二点透視図法は、一点透視図法よりも立体感を表現できるというメリットがあります。❶では、赤い箱が一点透視図法、青い箱が二点透視図法で描かれています。青の箱のほうが立体感を感じませんか？



一点透視図法　　二点透視図法

● 立体感が増す理由

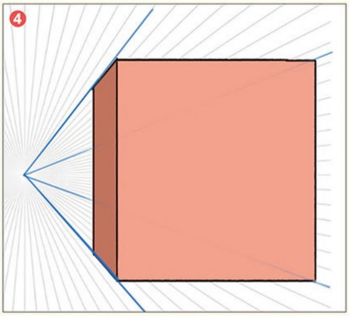
一点透視図法では、横ラインは水平線しか使えませんでした❷。二点透視図法では、横ラインに角度をつけることができます❸。これによって、一点透視図法より立体感を出せるというわけですね。



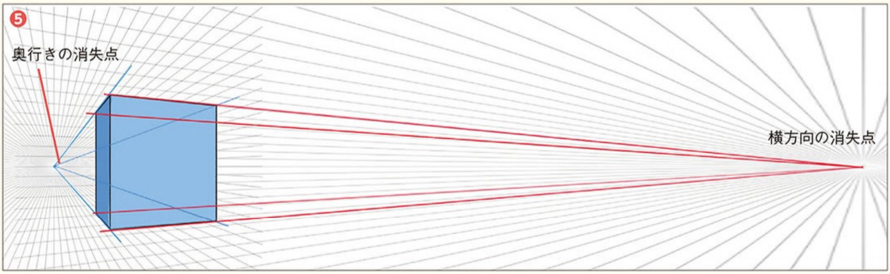
一点透視図法　　二点透視図法

●横ラインを斜めにできる理由

一点透視図法には、奥行きの消失点しかありません。消失点がない横ラインは水平になってしまいます❹。二点透視図法ではもう一つ、横方向の消失点を作ることができます。その消失点のおかげで横方向に角度をつけ、立体感を高めることができるのです❺。二点透視図法は立体感を表現しやすいため、室内の絵を描くのに適しています。



一点透視図法

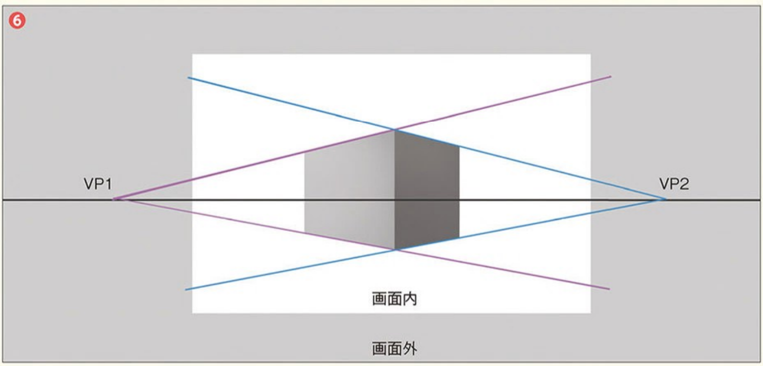


二点透視図法

二点透視図法の描き方

二点透視図法は一点透視図法のパースの上にもう一つ消失点を追加するだけで描くことができます❻。ただ、2つの消失点の位置が近いと歪みが大きくなるため、消失点は画面外にあることがほとんどです。

参照「**Technique**：パースグリッドの描き方」(p.116)

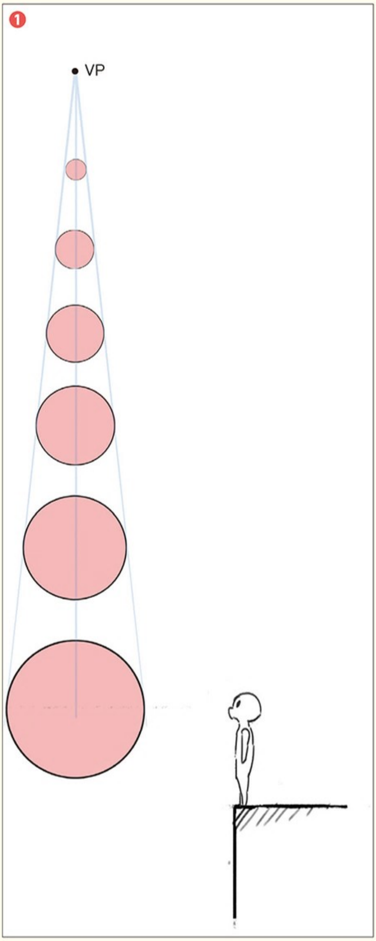


三点透視図法

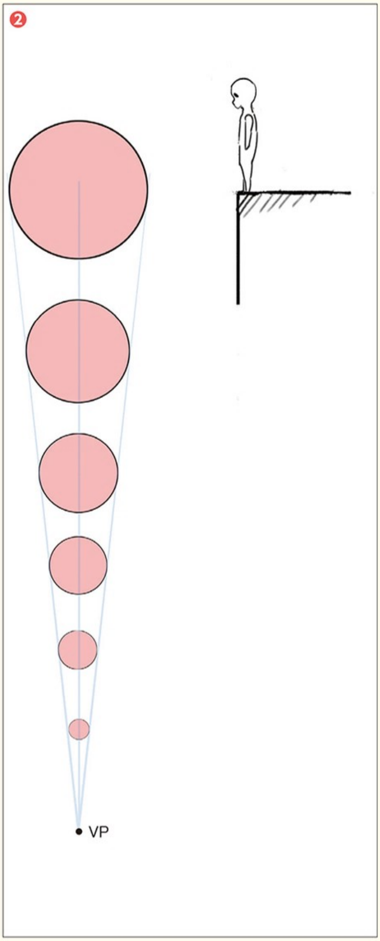
三点透視図法は二点透視の垂直方向に3つめの消失点を追加したものです。三点透視図法は**Scene 8**、**Scene 10**で使用しています。

三点透視図法の3つめの消失点

3つめの消失点の意味から考えてみましょう。
目の前にボールがある情景を思い浮かべてください。そのボールは空気より軽くなってふわふわ浮かんでいきます。ずっと上に上がってしまうと、下からは針の先ほどの点に見えるでしょう。これが「上方向の消失点」です❶。逆に、ボールが重くなったら、どんどん下に落ちていってしまいます。最後には同じように点になります。これが「下方向の消失点」です❷。三点透視図法で追加する垂直方向の消失点とは、このようなイメージです。



上方向の消失点

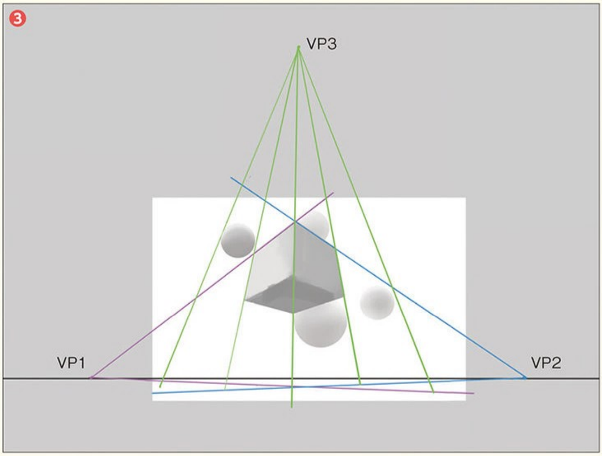


下方向の消失点

三点透視図法の描き方

二点透視図法のパースグリッドの上に、垂直方向の消失点を設定してパースグリッドを引けばそれだけで三点透視図法にできます❸。難しく考える必要はありません。

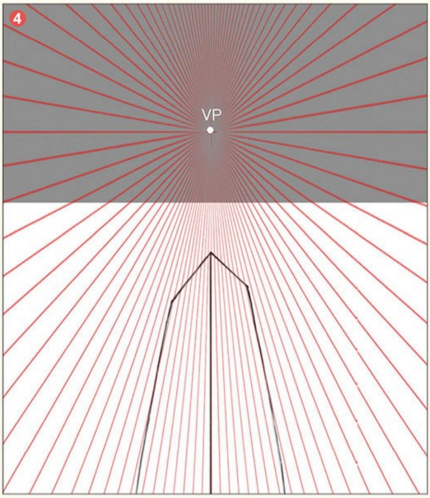
参照「Technique：パースグリッドの描き方」(p.116)



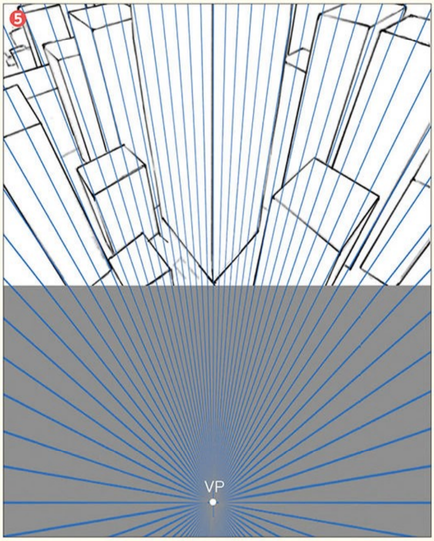
三点透視図法

三点透視図法の目的

基本的に壮大なイラストを描くときに使うと考えておけばよいでしょう。巨大な建物❹や目のくらむような高さ❺など、迫力のある構図を描くのに適しています。上手く描くことができれば、表紙やポスターなど、見た人に強い印象を与えることができます。本書の表紙でも使用しています。



巨大さを伝える



高さを伝える

Technique

パースグリッドの描き方

一点透視図法、二点透視図法、三点透視図法のパースグリッドを、パースブラシで簡単に描く方法を紹介します。

一点透視図法のパースグリッドを描く

パースブラシ(p.16)は集中線を描くブラシです。集中線とは一点に向かう線ですが、消失点に向かうパースグリッドと言い換えることができます。つまり、集中線とは一点透視図法のグリッドのことなのです。パースブラシを使えば、手書きより圧倒的に早く、正確なパースを描くことができます。

01 ● パースグリッドをスタンプする

新規レイヤーを作って[不透明度:100%]でパースブラシを描きます❶。マウスでワンクリックするとよいです。集中線(パースグリッド)をスタンプするイメージです。

02 ● 自由変形する

消失点を置きたい位置に、自由変形(Ctrl+T)でブラシ全体を移動させます❷。自由変形モードは確定せず維持してください。

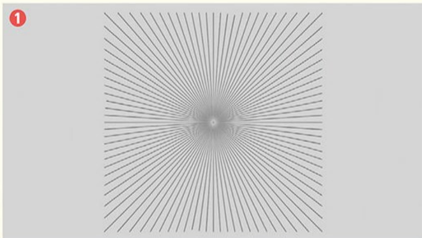
03 ● 画面を埋める

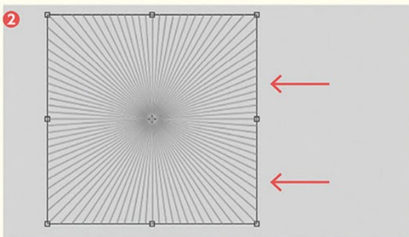
Altを押しながら画面全体にブラシを引き伸ばします❸。自由変形モード中にAltを押すことで中心を移動させずに変形することができます。画面がパースラインで埋まったら、Enterで確定します。これで一点透視図法のパースグリッドが完成しました。

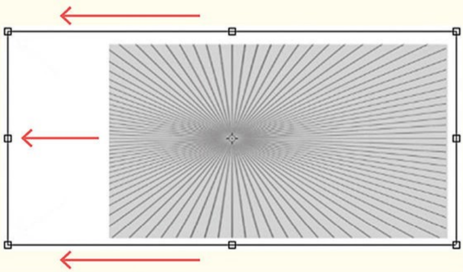
Point

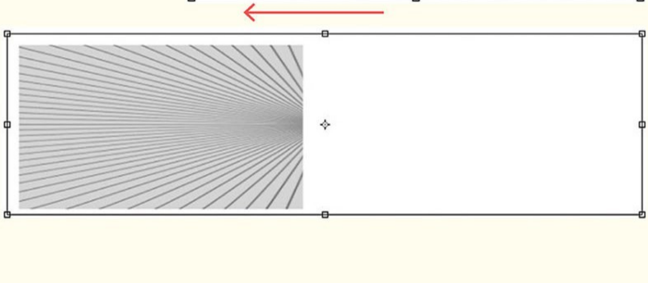
画面外に消失点を移動する

画面外に消失点がある場合は、自由変形で横に大きく引き伸ばします❹。

❶


❷


❸


❹


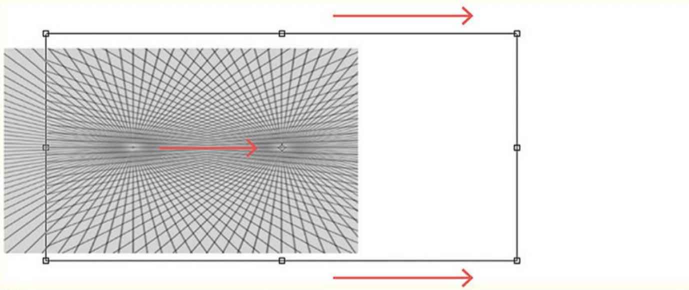
二点透視図法のパースグリッドを描く

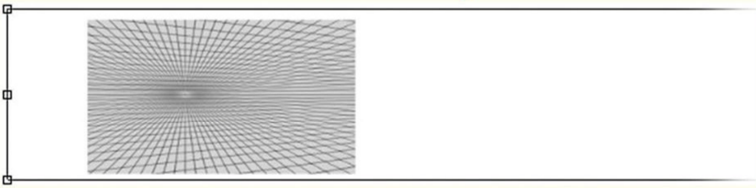
01 ●複製する

一点透視図法のパースグリッドを先に作成し、パースのレイヤーを複製して自由変形で横に移動させます❺。Shift を押しながら移動させることで、アイレベルのズレを防ぐことができます。

02 ●横に引き延ばす

横に引き延ばしてイメージに近い形のパースグリッドになったら自由変形モードを確定します❻。これで二点透視図法の完成です。

❺


❻


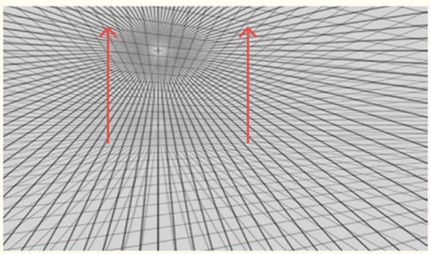
三点透視図法のパースグリッドを描く

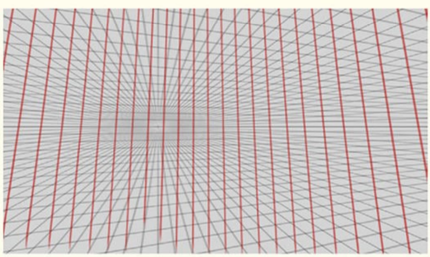
01 ●複製する

二点透視図法のパースグリッドを作成し、その後に一点透視図法のパースグリッドを複製して自由変形で縦に移動させます❼。この消失点の垂直方向の位置は画面外にしますが、水平方向の位置は画面の中央に近くしたほうが絵は安定します。

02 ●縦に引き延ばす

縦に引き延ばしてイメージに近い形のパースグリッドになったら自由変形モードを確定します❽。これで三点透視図法の完成です。

❼


❽




Scene 6

和風ファンタジーのデザインと、雪降る夜の表現

夜の温泉宿



和風ファンタジーのデザインや夜の表現のコツについて解説します。和風ファンタジーというテーマから、和をベースに西洋テイストを混ぜた建物をイメージしてみました。また夜に雪が映えるシーンから温泉宿を連想しています。寒い夜の温泉は最高ですよね。今回は人は描かずに背景だけの絵にしています。

4800×2700px
(フルHDの2.5倍)

約10時間



❶ 光ラフ



❷ 色ラフ



❸ デザイン画



❹ イメージの確定



❺ 細部のデザイン



❻ 描き込み



建物入り口



桜閣

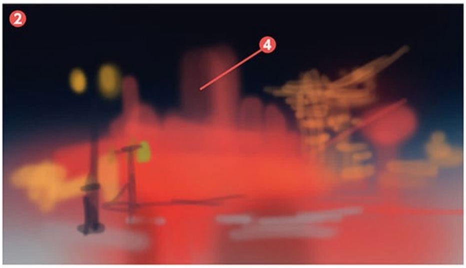
Making

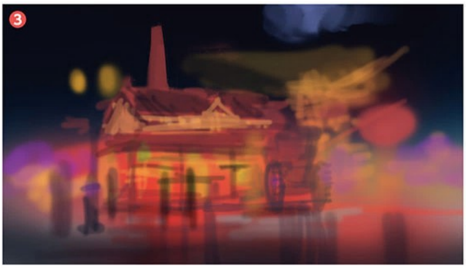
メイキング

01 明るいシルエットラフを描く

夜の闇をイメージした、深い青のグラデーションを作成します❶。
夜のシーンを描くときは、通常とは逆に、暗いベースに明るいシルエットを描きます。夜を昼間と同じように描くと暗くなった様子をイメージしにくいためです。日本風の赤い建物を意識してエアブラシ(p.16)を使っておおまかにシルエットを描きます❷。次に、屋根や壁、柱など光が当たっていない部分、内部からの光を遮っている暗い部分をエアブラシで描きます❸。この暗い部分の色は❹のように、夜の闇とシルエットが混ざった色を[スポイト]ツールで取って使います。







Point
メインの建物を目立たせる構図

今回は、和風ファンタジーのデザインをしっかり見てほしかったので、中央にメインの建物を置き、そこに道などで視線誘導します。メインの建物のデザインに合わせ、その周囲の環境を考えるので、詳細はデザイン後に決めていきます。

Memo ラフの3つのコツ

ラフの3つのコツは、「楽に」「素早く」「簡単に」です。
「楽に」は気持ちのもちようです。どんな絵を描くときも、落書きするときのリラックスした気持ちが大切です。
「素早く」は時間です。ラフは時間をかけずさっさと終わらせるということです。絵で大切なのは、ラフのクオリティではありません。完成したときのクオリティです。
「簡単に」は構図です。ラフの時点で難解な構図は、完成すると、技術は凄いけど魅力がない絵となってしまうことがよくあります。簡単な構図が一番印象に残ります。

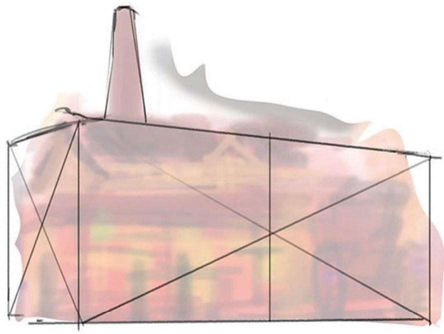
Memo 完成像は浮かばない

「頭のなかで完成像ができている」とよく言われることがありますが、私はまったくできていません。もちろん、こんな感じかな？　という曖昧なビジョンはありますが、ほとんどは描きながら決めていきます。最初から完璧を目指さずに段階を踏んで、徐々に細部を固めるスタイルは気張らなくて楽です。絵はリラックスして制作するのが大切です。

02 ラフからアタリを取る

建物の詳細なデザインを考える前に、シンプルな箱をアタリとして描いて立体感を把握しておきましょう❺。デザインというとどうしても装飾にこだわりがちですが、全体の立体的な構造がとても大切です。

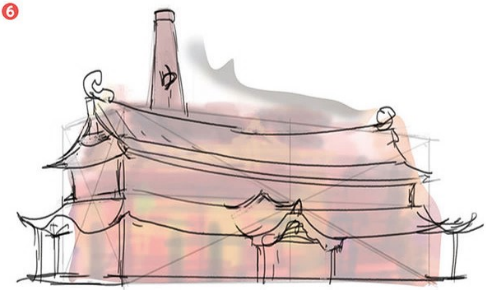
❺



03 基本のデザインを決める

建物の基本的なデザインを線画を描いて決めます。煙突のイメージを活かすためにここで温泉施設にしようと決めました。まずは建物の屋根からデザインしていきます。日本の城の写真を参考にしながら、「入母屋造（いりもやづくり）」という城でよく使われる様式の屋根を取り入れました。単純な直線だと少し面白みに欠けるので、たわませてリズム感を作ります❻。

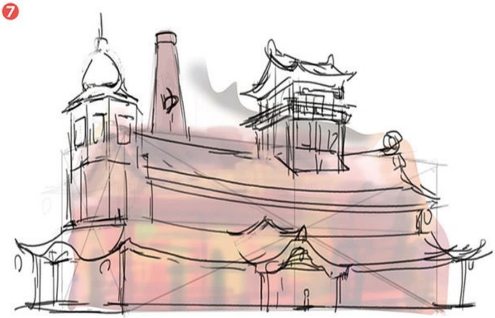
❻



04 シルエットに変化をつける

シルエットがシンプルすぎて味気なかったので、城の頂上や西洋建築の要素を取り入れ、和と洋が混ざり合った方向性にしました❼。大正時代に数多く建てられた和洋折衷の建築のイメージです。

❼



05 機能を考えてデザインを調整する

シルエットでビジュアル的な良さを考えると同時に、内部の大まかな機能からもデザインを調整します。ここでは温泉宿の機能として思い浮かんだ「浴場」「宴会場」「宿泊施設」を当てはめています❽。
左の洋風部分は煙突に近いので浴場にしました。壁一面にガラス窓を追加して外の景色が楽しめる大浴場にしています。中央は宴会スペースに決めたので、大フロアの建物に変更します。右側には見晴らしのよい楼閣を追加して宿泊施設としました。

Memo 設定は道具

設定というのは、架空の世界にリアリティをもたせるための道具です。設定を詳細に決めたからといって、それに引きずられすぎてはいけません。まずはビジュアルの魅力を優先しましょう。設定がよくても魅力がなければ誰も見てくれないのです。

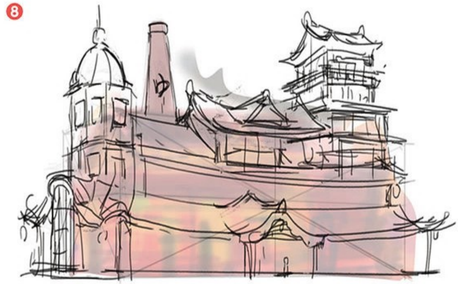
06 細かな部分をデザインする

大まかな配置ができたら、先の設定を意識して細かな部分をデザインします❾。宴会場は屋台を意識して提灯を垂らしてもいいかもしれません。宿泊施設は、中央と差をつけて五重塔のようなデザインに整えます。さらに、温泉宿らしさを増すために、外にも露天風呂を追加します。煙突や風呂には湯気も足しました。

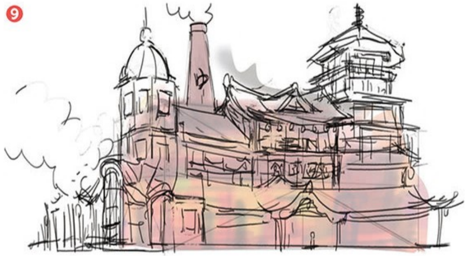
07 建物の周囲をデザインする

庭や生け垣や岩、松の木など周囲のデザインをします。高級宿らしくするために、日本庭園をイメージしました❿。周囲のイメージによって温泉宿の風情が決まります。

❽



❾



❿



Memo 線画を過信しない

線画は情報量が多いのでとてもかっこよく見えますが、色を置いてみると線画のときは見えなかった悪い部分が見えはじめます。修正にコストがかからないよう、線画の綺麗さにはあまりこだわりすぎないようにしましょう。今回も宴会場部分などはあとで変えています。

08 色を置く

線画のデザインがまとまったら塗りをはじめます。線画の下にレイヤーを新規作成し、色を仮置きしてバランスを確かめました⓫。屋根には雪をのせるのでここでは簡単に色を置くだけにしています。



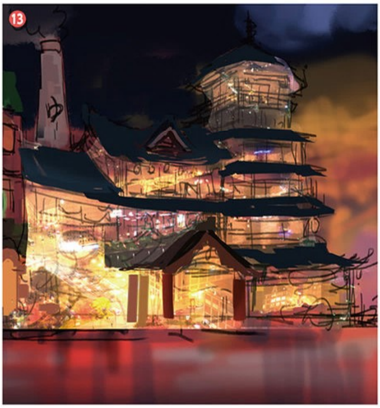
09 窓の光の情報量を増す

夜景の写真を合成して、窓の光の情報量を増します。⓬のように位置調整した夜景画像を［覆い焼き（リニア）－加算］モードで貼り込んでいます。1枚の写真で尺が足りずカバーできない部分は、［長方形選択］ツールとコピー＆ペーストを使って足します⓭。

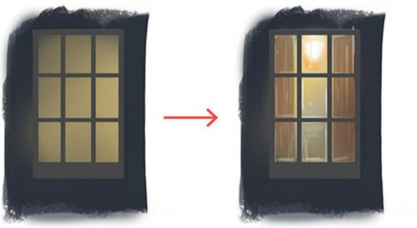
ぼんやりした光の窓にするのであれば通常は描き込む必要がありますが⓮、夜景の写真を合成する方法であれば光点が情報量を増してくれるので描き込み作業を省略できるのです⓯。

参照「Technique：写真合成」(p.38)





⓮



⓯



10 窓枠素材を描く

平面で簡単な窓枠を素材として作成します⑯。このような素材は［長方形選択］ツールと［塗りつぶし］ツールを使って簡単に描くことができます。必要なだけ複製して建物のパースに自由変形で合わせて貼り込みます⑰。

⑯



⑰



Point

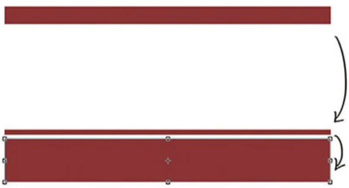
窓枠素材の描き方

［長方形選択］ツールと［塗りつぶし］ツールで窓枠素材を作ります。

1. 横ラインを描きます。［長方形選択］ツールで範囲選択して、［塗りつぶし］ツールでベタ塗りします。



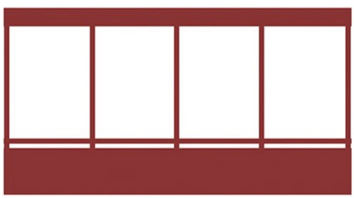
2. 2つ複製して下に移動し、自由変形で細いものと太いものを作ります。



3. 縦ラインを描きます。［長方形選択］ツールで範囲選択して、［塗りつぶし］ツールでベタ塗りします。



4. 縦ラインを複製して等間隔に並べます。



11 湖と船を描く

温泉の近くは水が豊富なので、手前に湖と船を描きます。湖は新規レイヤーにシルエットを描いたあと、[透明ピクセルをロック]をオンにしてエアブラシで縦方向の反射を描きます⑱。船も同様の操作で、軽く明暗をつけます。

参照「Technique：濡れたものの描き方」(p.102)



12 遠景を描く

温泉地をイメージしつつ、遠景をエアブラシで描きます⑲。雪や温泉の湯気でぼやけているので、ディテールには気を配らなくて大丈夫です。この段階では光のやわらかさを表現して全体の雰囲気がわかる程度にしておきます。

> **Memo 描かない選択**
> 背景を描くことに慣れていない人ほど、背景の全体を描き込みがちです。描き込みをすれば密度は上がりますが、逆に視点が定まりにくくなったり、空気感が消えてしまったりします。時間帯や天候に合わせて、あえて描かない選択をとることも大切です。



↓



13 雪を描く

新規レイヤーを作成し、近景に雪を描きます⑳。最初から雪を描いてもよいですが、慣れないうちは雪の下の構造を決めてから上に描き足すほうが絵が安定します。雪と夜はコントラストが際立つので相性が抜群のモチーフです。

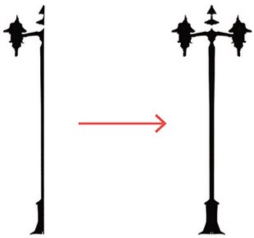
参照「Technique：雪の描き方」(p.132)



14 街灯を描く

シルエットから街灯を描きます。街灯は左右対称なので、片側を描いて反転コピーすると楽ですね㉑。街灯のデザインはあえて洋風のガス灯をイメージしました。
シルエットができたら、ガス灯の明かりを描き込みます。そして複製と自由変形を繰り返して配置します㉒。また、ガス灯が発光しているように見せるために［覆い焼き（リニア）－加算］モードのレイヤーを作成し、エアブラシを使って暖色系の色を塗ります。

㉑







街灯の配置

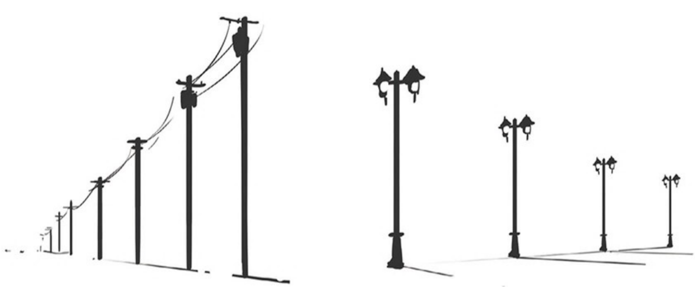
Point
街灯をガイドにする

街灯は道に沿って配置しました。街灯だけを表示すると㉓のようになります。街灯は夜の雰囲気を高めてくれるだけでなく、視線を誘導し、奥行きを感じさせるガイドになります。言い換えれば、見た人にパースを感じさせることができる要素なのです。

Point
パースを感じさせる

街灯、電柱、建物など、大きさが一定の要素を手前から奥に並べることで、見た人に奥行き（パース）を感じさせます㉔。絵で大事なのはパースが正確なことではなく、パースが見た人に「伝わる」ことです。

㉔



奥行きを伝える要素

15 手前にシルエットを描く

左側に松と柵のシルエットをチョークブラシ（p.16）で描きます㉕。この部分が絵で最も暗くなります。松は和風のイメージを伝える大切な要素です。ここは庭園なので、自然な形状より、丸く整えられた形状が合うでしょう。

㉕


Point

近景のシルエット

手前に最も暗いシルエットを置くと、コントラストが高まり、絵を安定させることができます㉖。映画や CGアニメの絵作りでよく見られるテクニックです。

㉖


近景のシルエットなし



近景のシルエットあり

16 全体のイメージを決める

屋根に積もる雪を描いて、全体のイメージが決まりました㉗。ここまでで１時間30分ほどです。ここからは細部のデザインを整えながら描き込んでいきます。

参照「Technique：描き込みのコツ」(p.134)

㉗


Memo 全体のイメージ

全体のイメージが決まるまでは、細部ではなく全体を見て魅力があるか判断し、形を決めることが大切です。
また、全体のイメージはできるだけ早く決めることをおすすめします。絵で最も大事なのは初見の印象です。全体のイメージが固まるまで悩みながら進めると、目が慣れて初見の印象を判断できなくなってくるからです。

Point

和風ファンタジーを伝える要素

具体的にどういった要素を入れれば「和風ファンタジー」を表現できるかをまとめました。ここで紹介する要素は、装飾などはもちろん、シルエットレベルでも和を伝えられるものです。

・人工物


入母屋屋根


鳥居


灯籠


電柱


提灯

・自然物


杉


松


竹


田園


桜

・色



金色、白色、朱色

・文字　ひらがな
カタカナ
漢字

17 変形して調整する

パースに違和感を感じる部分を自由変形で強引に修正します㉘㉙。煙突などの円柱に文字を書きたい場合は、ワープ変形(p.197)を使って曲面に変形し、貼り付ける方法がおすすめです㉚。

㉘


㉙


㉚


18 釣り灯籠を描く

建物の輪郭を強調しつつ宿を豪華に見せるために、釣り灯籠を多数描き込みました㉛。釣り灯籠は一つを描いたあとに複製して配置しています。複製は、素材を[Ctrl]+[Alt]を押しながらドラッグすることで簡単にできます。灯籠は小さいのでパースについては神経質になる必要はありません。配置は日本の銀山温泉の宿を参考にしています。

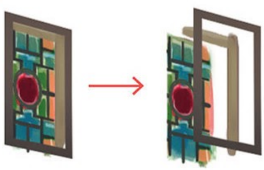
19 ステンドグラスを描く

洋風建築の窓はステンドグラスにしました㉜。まずチョークブラシで平面のステンドグラス画像を描き㉝、それを自由変形してパースに合わせます。窓の奥行きはレイヤーを少しずらして配置することで表現します㉞。


㉛


㉜

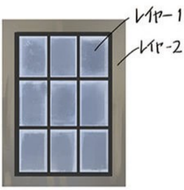

㉝


㉞

Point
奥行きがある窓の描き方

自由変形を使って奥行きのある窓を描く方法を紹介します。

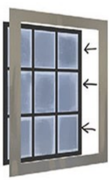
1. ガラスと窓枠をレイヤー分けして描きます。



2. パースに合わせて自由変形します。



3. ガラスと窓枠レイヤーを一緒にずらします。



4. 窓枠の奥行きを描き、枠からはみ出たガラスは消します。



20 頂上のデザインを作り込む

頂上は視線が集中する部分なので気合を入れてデザインします㉟。このようなデザインは一発では決まりません。描いたり消したりを繰り返します。試行錯誤を効率的に行うために、レイヤー機能を活用しましょう。

Point

レイヤーを活用したデザイン

新しくデザインをするときは、必ず新規レイヤーに描くようにしましょう。レイヤー表示のオン・オフだけで、そのデザインが本当に合っているか確かめられます㊱。さらに、複製したり移動したり変形したりするような試行錯誤も行いやすくなります。

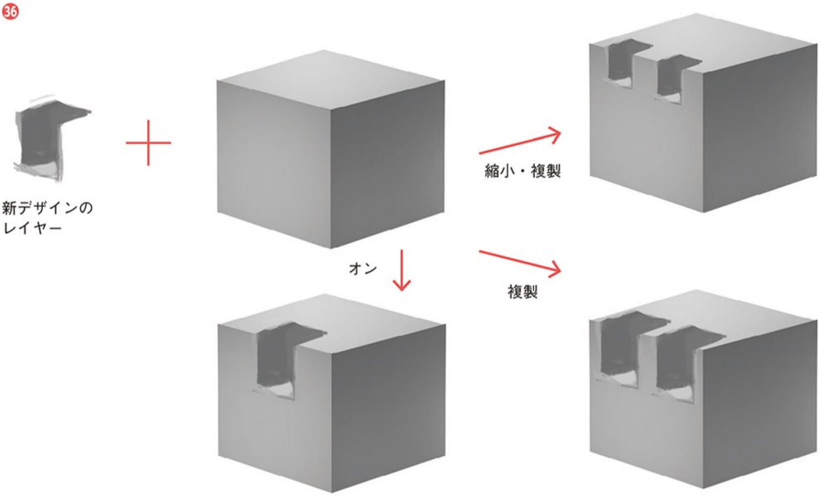
Memo 模様の資料

和を感じさせる模様・柄は、市松模様や唐草模様などたくさんあります。和風の建物を描くからといって建築の資料だけを集めるより、平面の模様・柄も合わせて集めてデザインに組み込んでみることをおすすめします。他にはない面白いデザインができるかもしれません。

㉟



㊱



21 建物からの反射を描く

路面に建物からの反射をエアブラシで描きます㊲。雪が溶けることで水になり、水が光を反射するからです。

参照「Technique：濡れたものの描き方」(p.102)

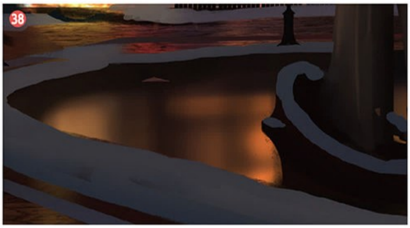


37

Point

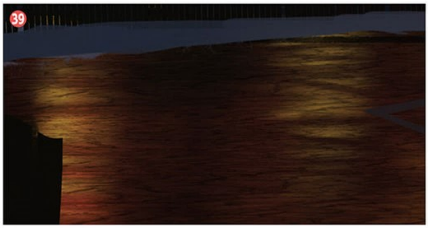
反射の違いで質感を描く

静止した水は表面が平らなので滑らかな反射㊳に、路面は表面に凹凸があるので荒い反射㊴になります。反射の描き分けで、間接的に質感を表現できます。



38

水面の反射



39

路面の反射

22 仕上げる

ここからさらに雪を降らせたり、細かい部分に描き込みを行っています。
この絵の主人公である建物に視点を固定するために、月は削除しつつ遠景の山をあっさりとさせました。こうした試行錯誤もよくあることです。
すべての調整が終わったら完成となります㊵。

参照「Technique：雪の描き方」(p.132)
参照「Technique：描き込みのコツ」(p.134)



40

Technique

雪の描き方

雪はその存在だけで寒さや季節を感じてもらえる便利なモチーフです。
積もった雪を描くときのコツと、降る雪を描くときのコツを紹介します。

積雪を描くときのコツ

積もった雪は次の3つのポイントを押さえて描くとよいでしょう。

● 影色は空の色をベースにする

雪の表現で最も重要なのは色です。光が当たる場所には白を、影は「空の色」をベースに明度を上げた色を塗ります❶。空が夕日などで青以外の色になった場合は、空の色に青を混色した色にします❷。

● 丸みを表現する

雪は積もると丸みを帯びるので、筆先が丸いブラシ（楕円ブラシ、p.16）を使うと描きやすいです❸。

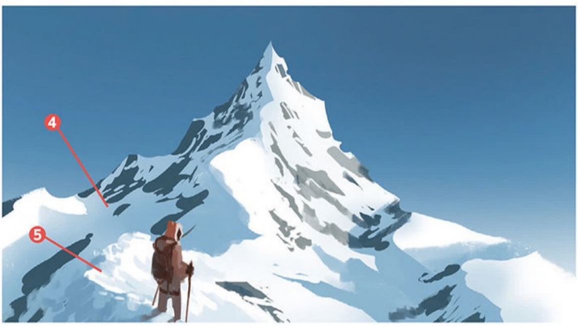
● 遠景と近景でブラシのタッチを変える

遠景の雪は非常に滑らかに見えるので、エアブラシによるグラデーションを多用して表現します❹。近景の雪はブラシのタッチを残して質感を出します❺。遠景の滑らかさ、近景の質感、この2つのメリハリが雪の美しさに繋がります。









降雪を描くときのコツ

降っている雪は、雪用に設定したブラシで描くと簡単です。難しいことを考えず丸いブラシを設定して点を打つように描きます。



● 大きさに変化をつける

何も設定していない丸いブラシで点を打つと❻のように単調になります。そこで、筆圧によってブラシの大きさが変わるように設定します。丸いブラシの［ブラシ］パネルから［シェイプ］タブ❼を選んで［サイズのジッター］を［コントロール：筆圧］❽にしています。これで、点を打つ強さによって小さい粒と大きな粒を混ぜることができ、雪に奥行きが生まれます❾。



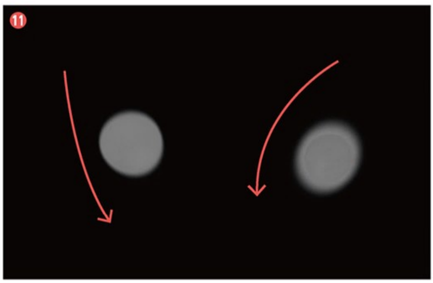


［シェイプ］タブ

● ぼかす

雪は空から落ちてきているので、動いています。雪の動きをぼかしという形で表現すると臨場感が増します❿。ぼかしには［指先］ツールを使用します。ブラシはエアブラシを使用して、［強さ：30%］程度で、斜め左下、右下などにぼかします⓫。雪は雨と違い風に流されやすいからです。





Technique

描き込みのコツ

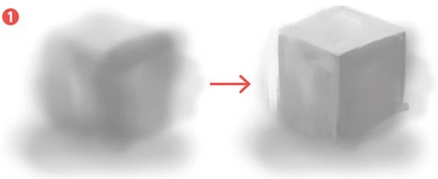
今まで描き込みと一言でまとめていましたが、具体的にどのようなことをするのかを分類して解説します。

描き込みの４つの種類

● シャープにする

ぼんやりしている部分にタッチを入れることでシャープにします❶。遠景の描き込みでよく使用し、絵をパキッとさせる効果があります。ぼけている部分とシャープな部分のメリハリが絵の魅力に直結します。［スポイト］ツールで色を取りながら描くのがコツです。

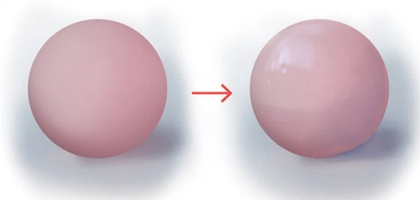
❶



● ハイライトと影を追加する

ハイライトや影を描きます❷。近景から遠景まですべての距離で有効で、絵をうるさくすることなく、質感を高めることができます。ハイライトや影の色には、明度を調節しただけの色ではなく、少し違う色彩を選んだほうが美しくなります。

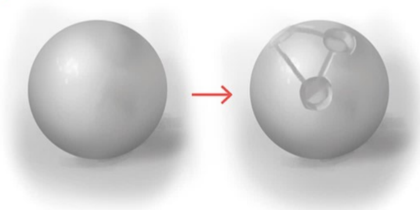
❷



● 要素を追加する

新しい要素を追加する描き込みです❸。情報量を高める効果がありますが、やりすぎるとそれまでの良さを失ってしまうこともあります。複製や変形がしやすいように新規レイヤーに描きましょう。

❸

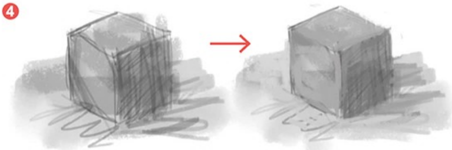


● 整理する

ラフの線や下地などが残っていたり、ブラシタッチが粗すぎる部分を整える描き込みです❹。主に目立たない部分や、森や草原などの自然物に行います。下地の情報量を活かすことで、効率的に描くことができます。

参照「Technique：草原の描き方」(p.34)

❹



描き込みの例

Scene 6のブラッシュアップでは、部分ごとに4種類の描き込みを使い分けています。描き込み前と後でその部位がどのように変化したか比較してみてください。

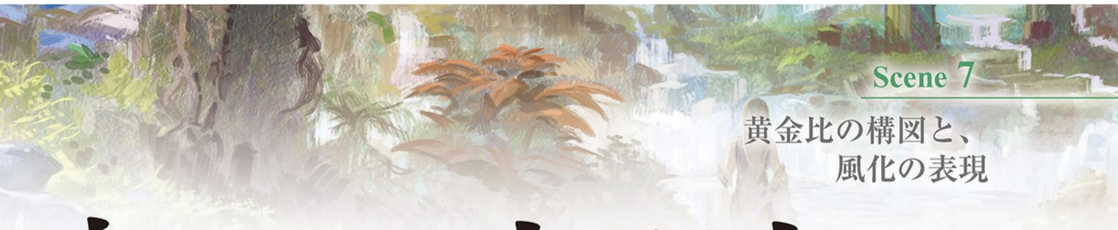
- 闇でぼやけた部分❺を、チョークブラシで描き込んでシャープにしています。
- 入り口の周囲❻にハイライトと影を描き込み、立体感と質感を高めています。
- 窓❼に細かな装飾を追加して和風のイメージを強め、情報量を増やしています。
- 暗く目立たない部分❽は、整理する描き込みで粗さが目立たない程度に整えています。



描き込み前



描き込み後



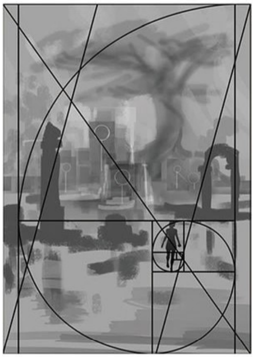
Scene 7

黄金比の構図と、
風化の表現

森の遺跡



❶ ラフ



❷ 黄金比



❸ 色合成



❹ 白黒チェック



❺ 構図チェック



❻ 仕上げ

黄金比を使った構図、樹木の描き方や考え方、自然に侵食された風化表現などを解説します。少しSF感のある古代遺跡が、長い時を経て自然に埋もれたイメージにします。多種多様な植物を表現できるようになると、ファンタジーを描くのが楽しくなります。

2833×4000px

約8時間



Making

メイキング

01 ラフを描く

エアブラシ（p.16）を使い、木と遺跡から描きはじめます。遺跡は SF的な雰囲気を出したいので四角形や円をベースにしてエッジがはっきりとした形の石板を並べることにします❶。
四角形や円の形状は、[長方形選択] ツールと [楕円形選択] ツールを使うことで効率的に描けます❷。石板の配置はランダム感を重視します。ランダム感は手で描いて表現するのが主流ですが、意識的に手でランダム感を表現するのは相当な慣れが必要です。そこで、ここではPhotoshopの機能を活用してランダム感を表現します。

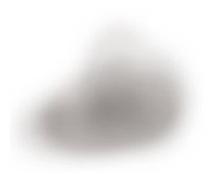




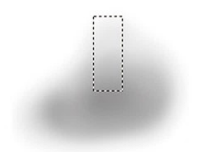
Point
機能を活用したランダム感の表現

ランダムな配置、明暗を意識した石板のラフを手早く描く方法を紹介します。

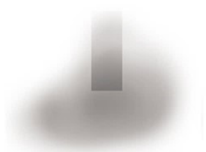
1. エアブラシで適当に明暗を描きます。



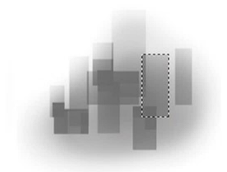
2. [長方形選択] ツールを使って適当な選択範囲を作ります。



3. Ctrl+Alt を押しながらドラッグして選択範囲の画像を複製します。複製すると境界がはっきりとした四角形ができあがります。



4. 2と3を適当に繰り返すことで、ランダムな明暗の石板ラフが手早く描けます。この描き方の肝は「適当」にやることです。



02 黄金比で構図を考える

黄金比ブラシ（p.16）を使って黄金螺旋のガイドを描き、このガイドに合わせてそれぞれのモチーフを配置していきます。
1:1.618の比率を「黄金比」と呼びます。この比率で作られた長方形を黄金長方形、その中で生まれる螺旋を「黄金螺旋」と言います。古くから様々な美術作品に用いられた、歴史ある比率です。
黄金螺旋に合わせて、石柱、門、キャラクターの位置を決めています❸。==螺旋の焦点や、ガイド線が密集している部分に要素を配置することで安定した構図になります==。黄金比は絶対的なものとは言えません。ですが面白いことに、気持ちのよい構図を探していると結果的に黄金比の構図になることがよくあるのです❹❺。不思議ですね！

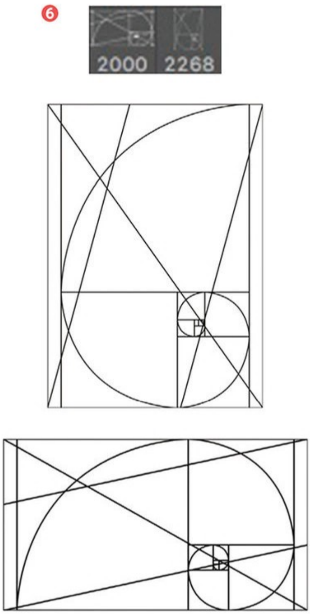
❸


Point
黄金比ブラシの使い方

黄金螺旋のガイド画像をそのままブラシ先端画像として登録しています❻。まず、新規レイヤーにクリックでガイド画像を描きます。それを画面に合わせて拡大すれば、あっという間に黄金螺旋のガイドができあがりです。

❹


❺


❻


黄金比ブラシ

> **Memo** 黄金比は迷ったら使う
>
> 自分が表現したい構図が明確にイメージできている場合には、黄金螺旋のガイドは必要ありません。「黄金比」はあくまで道具です。構図に不安があったり、配置に迷ったりした場合に、ガイドとして使用しましょう。

03 下塗りをする

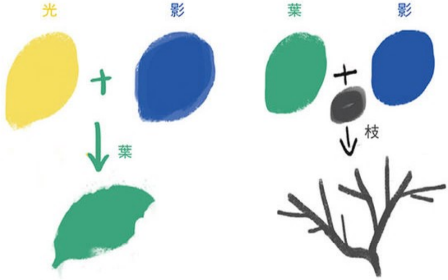
[オーバーレイ] モードのレイヤーを新規作成してエアブラシで下塗りをします❼。
キーライトは南国をイメージした強めの黄色です。影色は青にします。影の青は、空の色が反射していると考えます。

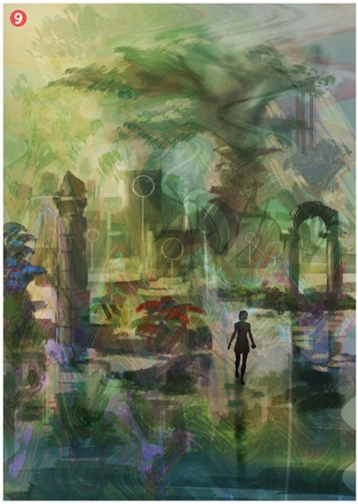

❼

Point
植物の色

「植物の緑は光の色の黄色と、空の色の青を混色する」と考えると、全体の色バランスを取りやすくなります❽。枝は葉の影に入っている状態かつ、緑色の葉っぱを貫通した光が当たるので、緑＋青を暗くした色を使うと綺麗にまとまります。

❽




❾

04 色合成で南国感を増す

全体の明度を少し下げ、[オーバーレイ] モードのレイヤーでScene 2の作品を合成します。[不透明度：40%] 程度に設定しています❾。[オーバーレイ] モードにしたレイヤーを合成すると明るくなるため、合成前に少しだけ全体の明度を下げておくことで合成した色がしっかり反映されます。

Point
合成する絵を調整する

合成する絵を先に加工しておくことで、イメージに沿った変化を表現できます。[色調補正] の [色相・彩度] (Ctrl+U) を使って色相を変化させたり、[波紋] フィルター (p.98) で絵を波打たせたりするのが定番です❿。
このように、わざと色を複雑にすることで、南国のようなエキゾチックな色合いを作り出しています。


❿

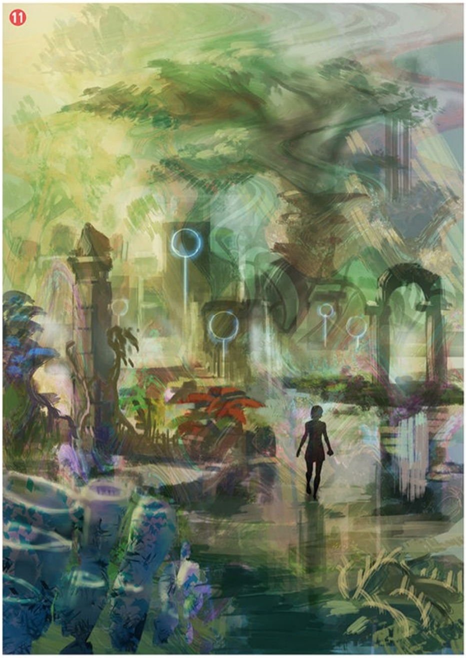
05 要素を追加する

合成で生まれた色を［スポイト］ツールで取り、全体のバランスを見て要素を追加していきます。手前には不思議な植物を置いてみました⑪。
不思議な植物とはいっても、この植物にも元ネタはあります。左は多肉植物のハオルチア・ピリフェラ、右は食虫植物のハエトリソウがモデルです。想像だけで植物を描こうとしてもなかなかうまくいかないでしょう。魅力的な植物を参考にデザインを作り上げることが近道です。

Memo 最初はシンプルに

ラフでは必要最低限の要素のみを決め、絵を描き進めるに従って要素を増やしていく描き方は、修正が無限にできるデジタル特有の描き方です。新しい世界観やデザインを表現する場合は、とても効率のよい描き方です。

⑪



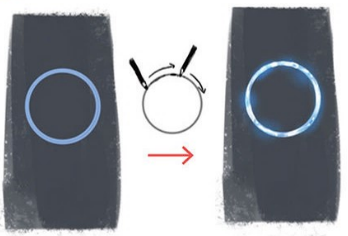
06 紋章のエフェクトを描く

石板に紋章のエフェクトを描き入れます。紋章はシンプルに真円にしました⑫。
まず、［選択］ツールや［シェイプ］ツールを使って正確な図形を描きます。次に［覆い焼き（リニア）－加算］モードのレイヤーを作成し、その上からチョークブラシ（p.16）などで点を打つように不規則になぞることで、光が溢れているような紋章の輝きを表現しています⑬。色は［選択］ツールで描いた図形の色や、白を使用します。この描き方は魔方陣にも応用できます。

⑫



⑬



07 水を描く

地面はキャラクターの脚が少しつかる程度に水が流れる湿地帯にします⑭。熱帯のじめじめしたイメージを膨らませました。

⑭

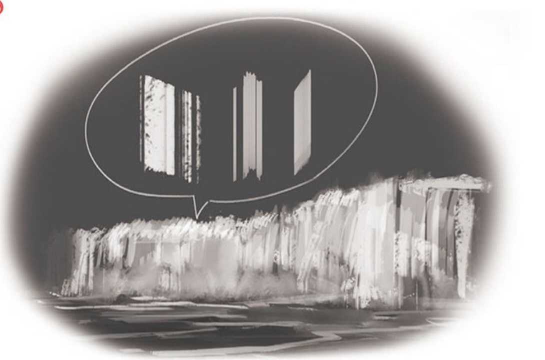


Point
滝を描く

水面に高低差を作って滝を描きます。平筆のようなブラシで縦方向にタッチを加え、滝を表現します⑮。このような低い滝は、細かく考えずに勢いで描いてしまうことをおすすめします。適当な筆運びのほうが地形の凹凸や水の動きにばらつきが出てランダム感を演出できるからです。

参照「Point：滝を描く4つのコツ」(p.97)

⑮



滝のタッチ

Point
水面を描く

水が激しく動くと、空気と撹拌されて泡ができます。**流れが急な川や滝が近くの水面は、泡の流れを描くことで表現します**。水面の泡はヒシ形を基本として描くことで、水の流れを表現しやすくなります⑯。

⑯



08 モノクロにして確認する

[白黒] 調整レイヤーを作って、全体をモノクロにして確認します⑰。モノクロにすることで、色にとらわれず、距離感や明暗のバランスを見ることができます。画像を直接修正するのではなく調整レイヤーにしておくことで、好きなときにモノクロ確認ができるようにしています。

Tips 調整レイヤーの作り方

- メニューから［レイヤー］→［新規調整レイヤー］から選ぶ。
- ［レイヤー］パネルのボタンから選ぶ。
- ［色調補正］パネルから選ぶ。



09 大樹の枝を描く

中央にある大樹の枝を描きます。主に葉の隙間から見える枝を描き込んでいきます。枝先が円を描くようにイメージして全体のシルエットを整えると、美しい枝になります⑱。

⑱


枝の広がり

大樹の枝先は光を浴びるために斜め上に角度がついて広がっています。しかし葉は重いので、先端は重力で下がります。そのため、楕円をイメージして枝を描きます。赤い楕円が、枝が広がっている範囲のイメージです⑲。木を描くときは、複数の楕円が重なった様子をイメージすると、非常に描きやすくなります。

参照「Technique：樹木の描き方」(p.148)



7 森の遺跡

10 色を加える

木の影に色を追加します。今回は少しエキゾチックな雰囲気にしたいので、あえて影色に紫や赤を使います⑳。緑は中性色なので異なった色を取り入れても、調和がとりやすいのです。

Point

中性色の考え方

色には寒色と暖色があります。青みの強い色相である寒色は冷たいイメージ、赤みの強い色相である暖色は温かいイメージをもちます。紫と緑は「中性色」と言い、周囲の影響でどちらの属性にもなれる特性があります。寒色と暖色のどちらとも相性がよいと言える色で、中性色を取り入れることで異なる色相を調和しやすくすることもできるのです。

11 樹の幹を描く

樹の幹の描き込みでは、木の流れを意識して直線のタッチを活かすことが大切です㉑。ただし、遠景である場合は質感を意識しすぎないほうがよいです。光が当たっている部分の凹凸を表現することを最優先します。特に影の部分は暗いままにすべきです。質感を描き込んでしまうとくっきり見えすぎて、距離が近く感じられてしまいます。晴れた日に少し遠くから木を観察してみてください。意外と質感は見えないものです。

Point

キノコは道具

木のシルエットに変化を出したいときは、キノコを生やしてやるとよいです。リズムに変化が生まれ全体が生き生きします。㉑ではサルノコシカケ、ツキヨタケのように、木から階段上に生えるキノコを描いています。シルエットに変化をつけたいときは、このようなキノコが便利です。ポップなファンタジーだと、赤い傘に白いぶつぶつといった、これぞキノコと言える形状がよく使われます。

参照「Technique：樹の幹の描き方」(p.150)


⑳


㉑

12 構図を確認する

画面内に垂直なものが多く、全体の流れが弱く見えたので、石柱の角度を変えることにしました。角度は黄金螺旋のガイドを参考にします㉒。レイヤーを合成して石柱部分を切り抜き、自由変形で傾けます㉓。いろいろと角度を試しましたが、黄金比を参考にするのが一番よいと判断しました。変形後は、不自然になった部分にチョークブラシを使って描き込んで違和感をなくします。

㉓

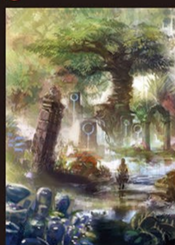

㉒


13 縮小して確認する

一度手を止めて画面から離れて遠くから絵を眺めてみます㉔。絵を縮小して見るのもよいですが、物理的に画面から離れたほうがいろいろなことに気づけます。離れてみると、それぞれの要素をしっかり描こうとするあまり、全体のイメージが伝わりにくいことに気づきました。
イメージが伝わりにくい理由は、「明るさが足りない」「要素が多すぎる」「影に統一感がない」からです。レベル補正で明度を高め、樹の後ろに大きく滝を流して樹を際立たせます。さらに、石柱の向こうに強く光を入れて、遠景と近景の距離感を誇張しました㉕。

㉔


改善前

㉕


改善後

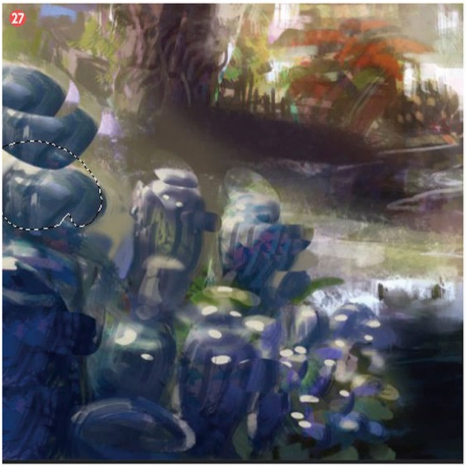
14 謎の植物を仕上げる

仮置きしていた近景の植物を仕上げます。エアブラシでグラデーションをかけ、水彩ブラシ(p.16)でハイライトを入れると、ゼリーのような気持ち悪い質感が出ます㉖。しかし、質感を高めてもシルエットがいまいち気に入りませんでした。そこで、[なげなわ]ツールで選択、複製(Ctrl+Alt+ドラッグ)を繰り返します㉗。この操作は「01 ラフを描く」で行ったものとまったく同じです。コツは適当にやることです。適当な範囲を選択し、複製して適当な距離を移動させます。この適当さがランダム感を作ります。

シルエットに変化が出たら、エアブラシと水彩ブラシを使ってまた質感を描き込みます。この描き込みでは、透明感を重視しました。透明な植物は実生活ではほとんど見ることがないので、それだけでファンタジー感をアップしてくれます。

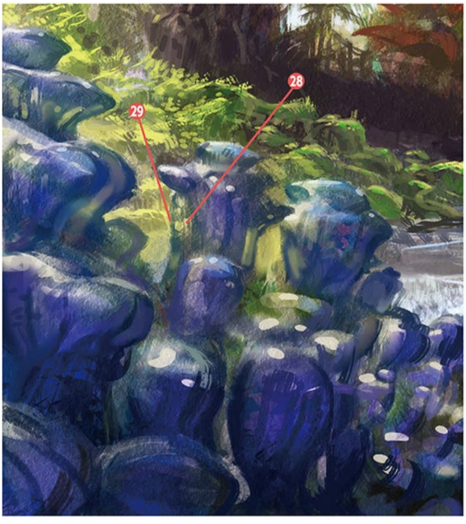
㉖





Point
透明感を表現する方法

透明感は、その物の向こう側を描くことで簡単に表現できます。㉘のような部分で向こう側の緑色が見えているために透明と感じるのです。しかし、ただ透けているだけだとその部分が欠けたようにも見えてしまうので㉙のように、輪郭はしっかり描きます。透明感の描き込みはエアブラシで向こう側の色をぼんやりと塗り、そこに水彩ブラシでシャープな輪郭を描きます。



15 森を仕上げる

スジブラシ(p.17)を使って森に斜めのタッチを入れます。タッチは明るい緑色㉚と暗い緑色㉛を交互に配置するのがポイントです。色はパレットからではなく、すでにキャンバスにあるものを[スポイト]ツールで取って使用します。斜めのタッチの方向は、光の方向と同じものです㉜。今回は左上に太陽があるので右下に向かってタッチを入れます。



Point

森の斜めタッチ

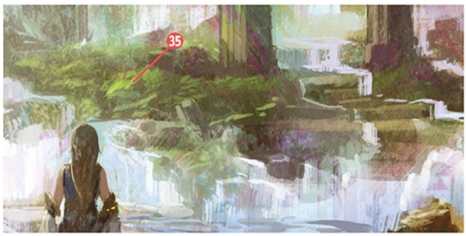
この斜めタッチは、森を非常に楽に表現できるタッチです。森は木が集まったものです。そして、木は葉が集まってできています。このタッチは葉の隙間を通り抜ける光㉝、葉が光を遮って落ちる影㉞を同時に表現できるのです。森とは言っていますが、葉がたくさんある植物なら何にでも応用できます。私はありとあらゆる植物を描く際に使っています。

参照「Technique：森の描き方」(p.152)



16 苔を描き込んで仕上げる

チョークブラシとスジブラシを使って、苔を描き込みます。苔は地形に沿って生えるので、苔を描いているというより、緑色の地形を描いていると意識します。遠景の苔㉟は細かいタッチはほぼ必要なく、緑色の明るい部分を面で描くだけでよいです。
近景のコケも同様に緑の地形を描きます。ただ、光が当たっている部分はわずかな葉を意識した細かなタッチ㊱を入れることでリアリティが上がります。近くでしか見えないような小さいものを遠景で無理に描こうとすると、距離感がなくなってしまうわけですね。
このように植物の様々な箇所を描き込んで仕上げていけば完成です。





Technique

樹木の描き方

単体の樹木の描き方を紹介します。基本の形を覚えるとそこからの応用で様々な形が描けるようになります。

基本の木を描く

最もシンプルな木の描き方を紹介します。

01 ●基本色を決める

葉の基本色を決めます。通常、カラーパレットの中央にある彩度が中間の色を使います❶。

02 ●シルエットを描く

[なげなわ] ツールで葉のシルエットを描きます。手をわざと震えさせて、ギザギザさせながら、ボールがいくつか組み合わさっているイメージで描きます❷。ここでも大切なのは全体のリズム感とランダム感のバランスです。リズムを作りつつも均一な変化にならないように、自然なランダム感を意識します❸。このランダム感は一朝一夕で身につくものではないので、頑張りましょう。

03 ●影のグラデーションを描く

シルエットのレイヤーの [透明ピクセルをロック] をオンにし、エアブラシを使って影のグラデーションを描きます❹。影色には青系の色を使うことが多いです。斜め左から光が射し込むイメージであれば、斜め右に影ができると意識します。

04 ●葉のタッチを描く

基本色を [スポイト] ツールで取り、チョークブラシもしくはスジブラシで葉のタッチを描き込みます❺。葉とは言っても、細かい一枚一枚ではなく、葉の塊を描くと意識しましょう。

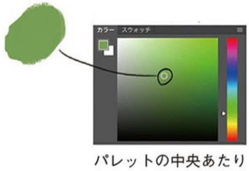
05 ●幹を描く

チョークブラシで簡単に幹を描きます❻。葉の影色をそのまま使ってもよいです。樹の幹に木漏れ日が当たっている表現は、幹が細いとシルエットの印象が薄れてしまうため、キーポイント以外では控えたほうがよいでしょう。

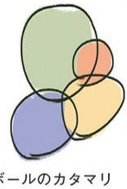
Memo シルエットで木を伝える

どんな木を描くときにも、ここで紹介した木の基本表現が大切です。情報量は描き込みや写真合成でいくらでも増やせるからです。まずは単純なタッチ、シルエットで「木」を伝えられることを目指してみましょう。

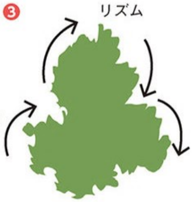
❶



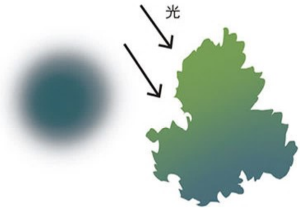
❷



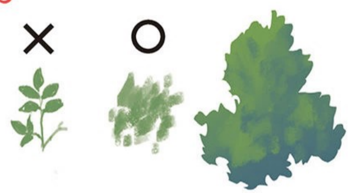
❸



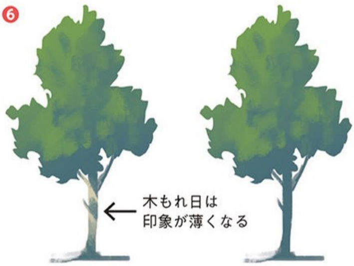
❹



❺



❻



様々な木を描く

様々な木の例を紹介します。描き方自体は、先ほど紹介した方法をベースに考えます。「シルエット」「リズム感」「ランダム感」この3つができていれば、どんな木でも描けるでしょう。



針葉樹風。斜めのくねくねしたタッチがポイント。



毒キノコ風。毒キノコっぽい色とリズム感。



炎風。炎の動き、上に上がるタッチ。



しだれ柳風。重さを感じる下向きタッチ。



基本の木風。もこもこ感を出すための円を描くタッチ。



巨木風。全体の大きさに比べ、幹が太いことがポイント。



お化け風。横に伸びたりくねくねしたり、不健全さを出す。



樫の木風。根本から枝が一気に広がるダイナミックさ。



枯れ木。枝を細く、さびしく。



街路樹風。シンメトリー、整えられた雰囲気。



エンジュ風。スジブラシのタッチを残す。



椰子の木風。特徴的な葉のギザギザが伝わるようにデフォルメ。

Point

～っぽいシルエット

シルエットは「まるでキノコのような木だ」というように一文で特徴を表せるようにすると印象が強まります。

Technique

樹の幹の描き方

樹の幹の描き方を紹介します。わかりやすくするために葉の部分も塗っていますが、葉の塗り方はp.147の斜めタッチを参照してください。

01 ● シルエットを描く

シルエットが最も重要です。[不透明度：100％]の楕円ブラシ(p.16)で木のシルエットを描きます❶。細かいところは考えず、全体の流れ、リズムを意識します。幹の形と葉の形を別に考えないようにしましょう。葉と幹は二つで一つです。海の波のように緩急をつけるなど、自然にある何かしらのパターンを込めてもよいでしょう。



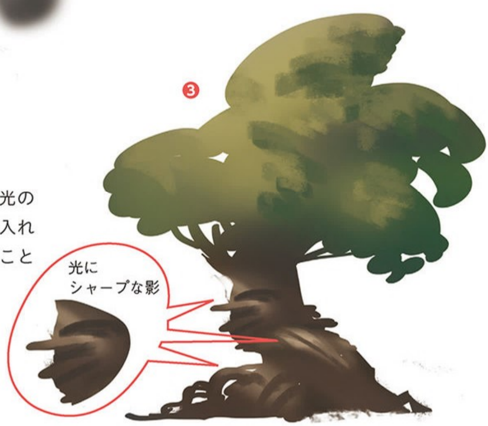


02 ● グラデーションを描く

シルエットレイヤーの[透明ピクセルをロック]をオンにし、光の向きを意識しながらエアブラシで色をつけます❷。幹には斜めに入る光のラインを描きます。これは葉を通過してきた光です。まずは滑らかな立体感をつけるのが大切です。

03 ● シャープな影を描く

シャープな影を描きます。コツは*02*で入れた光のラインに、チョークブラシでシャープな影を入れることです❸。ぼんやりとした光に影が入ることで立体感が増し、全体が引き締まります。



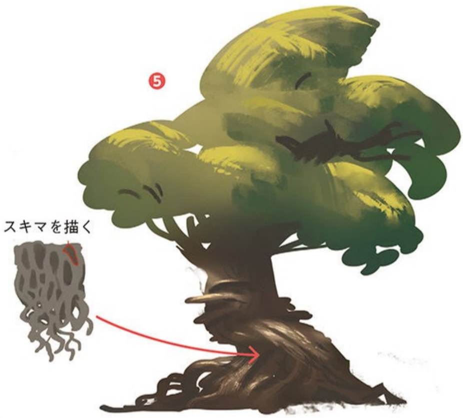
04 ● シャープなハイライトを描く

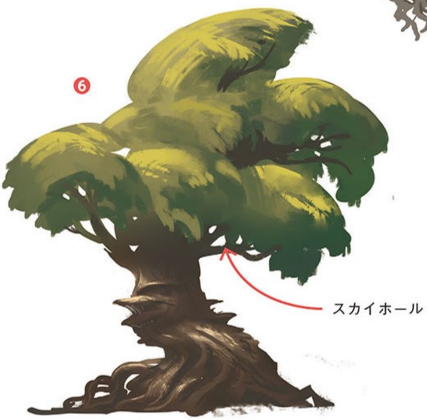
幹のやわらかい光が当たっている部分に、シャープなハイライトを描きます。全体をシャープにするのではなく、光が最もよく当たっている部分のみを描き込み硬質な印象にします❹。タッチを細かくシャープに入れることで、樹皮のツヤを表現できます。



05 ● 幹の影を描き込む

幹の影になっている部分にも、表面の流れを描きます❺。人の目は暗くなると質感を捉えられなくなります。あまり描き込みすぎないようにして、ここでもリズム感を大切にしましょう。木の根が絡まった部分は、根を直接描くのではなく根と根の隙間を描いて間接的に表現します。





06 ● シルエットを整える

[消しゴム] ツールでシルエットを整え、全体にタッチを入れて完成です❻。木をかっこよく見せるコツはスカイホールを描くことです。スカイホールは、枝や木の葉の隙間から見える空のことです。

Technique

森の描き方

実際の背景では、木を1本だけ描くことよりも木が複数集まった森を描くことが多いです。森を描くときのコツを紹介します。

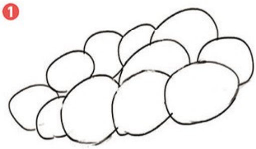
たまごをイメージして森を描く

たまごのイメージを使った簡単な森の描き方を紹介します。

01 ● たまごのある巣を描く

たまごが何個か集まっている線画を描きます❶。ここでも、たまごの置き方や大きさ、曲線に変化をつけ、リズムを感じさせることが大切です。

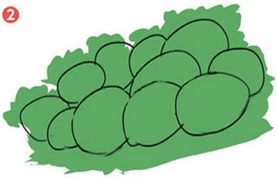
❶



02 ● シルエットを描く

たまごの線画の下にレイヤーを作成し、基本色でシルエットを描きます❷。基本色は「基本の木」(p.148)と同じものを使います。チョークブラシもしくは[なげなわ]ツールを使うとよいでしょう。ここでも、リズムを作りつつも均一な変化にならないように、自然なランダム感を意識します。たまごの巣よりも一回り大きなシルエットにすることがポイントです。

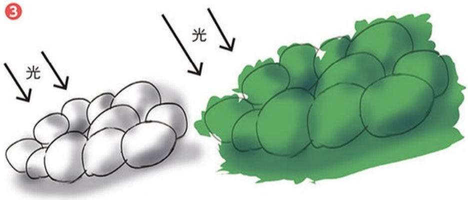
❷



03 ● 影のグラデーションを描く

たまご線画の不透明度を下げ、エアブラシでたまごに影をつけて立体感を出します❸。慣れるまでは森のことは忘れて、たまごに影をつけているイメージにするとよいです。光の向きに注意しましょう。

❸



04 ● たまごにカビを生やす

線画の上にレイヤーを作成し、チョークブラシで木のタッチを入れます。たまごにフサフサなカビを生やすイメージがいいですね❹。たまごの線画はカビで描きつぶしてしまいます。

❹



05 ● 森の端を描く

森の端には影を強く入れます。ところどころに、少しだけ幹を描くとぐっと森らしくなります❺。

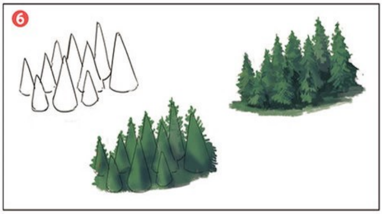
❺



Point

塊を意識して立体感を捉える

ここで紹介した木をたまごに変換して立体的に捉える手法は、本質的には「基本の木」と同じ手法です。森は木が集まって構成されます。同じように木も葉っぱがたくさん集まったものだからです。ちなみに、たまごを円錐形に変えれば、針葉樹も簡単に描くことができます❻。



森の内側の描き方

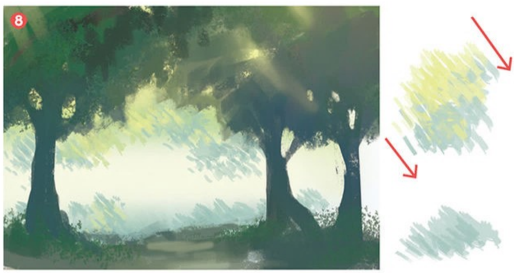
01 ● 手前の木とグラデーションを描く

まずは手前の木を描きます。描き方は「基本の木」を参考にしてください。次に近景の下にレイヤーを作成し、エアブラシで3層のグラデーションを作ります。上が緑、中間が白、下が青です❼。



02 ● 斜めのタッチを入れる

葉や草むらの部分を描きます。[スポイト]ツールでグラデーションの色を取り、線が出るブラシ(スジブラシ)で斜めにタッチを入れます❽。斜めタッチは森を描く際にとても便利で、葉っぱと同時に光の流れも表現することができます。



03 ● 幹を描く

リズム感を意識しながら幹を配置します❾。幹の色は下草の色をそのまま使うことができます。



Technique

風化の描き方

歴史を感じさせる古城、朽ち果てた廃墟など、ファンタジーには風化表現が欠かせないモチーフが多くあります。美しい風化は時の流れを感じさせ、絵にリズム感を作り出します。

基本的な風化の描き方

石や木材など、様々な素材で使える風化表現の基本を紹介します。

01 ● 元の形を作る

風化する前の形状を描くと、風化による変化が表現しやすくなります❶。慣れればこの段階は省略できます。

02 ● 角をなぞってつぶす

野外にあるものは、風雨などで角が削れて丸くなっていきます。図形の辺をなぞるイメージで、面と面の角を描きつぶします❷。色は、となりの面の色を少し明るくしたものや、暗くしたものを使います。

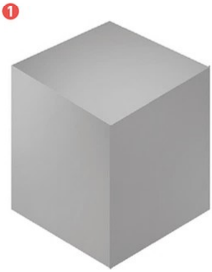
03 ● 傷やへこみを描く

暗い色で傷やへこみを描きます❸。物の角は特に傷がつきやすく、欠けやすいです。学校の机を思い出してください。机の角は傷がたくさんありませんでしたか？

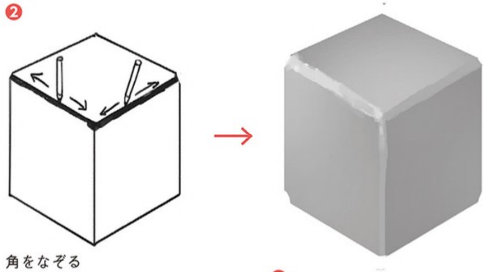
04 ● ハイライトを描く

傷にハイライトを追加します。物体につく傷は立体的なものです。傷を立体的にイメージすることは難しいので、代わりに月のクレーターをイメージしてみましょう❹。傷のフチが盛り上がっていることがポイントです。ハイライトは光の方向とフチの盛り上がりを意識して入れます。

❶



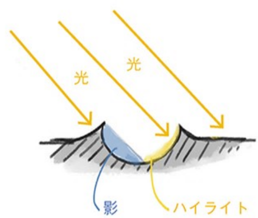
❷



❸



❹





背景における風化の考え方

材質と構造を考えて表現を決めます。2つ例を挙げましょう。

● 木造の建物

木造の建物は風化すると腐り、歪みます。この歪みを絵の魅力に昇華するのが風化の道具としての使い方です。垂直な線は描かないように意識し、シルエットにリズム感がある気持ちのよい変化を出します❺。絵に必要なのは「正確な風化」ではなく「美しい風化」ということを忘れないようにしましょう。

❺



● 石造の風化

石は腐ることがないため、歪むのではなく崩れるのが特徴です。歪む場合は地盤が緩みが原因で、直線を維持したまま斜めに歪みます。ブロック自体にヒビや剥落が起こることもありますが、背景では距離があるためシルエットレベルで「風化している」ことを伝えるのが大切です。例えば、特徴的なアーチや柱が歯抜けの状態であるだけで、「風化している。長い年月が経っている」というイメージが伝わります❻。

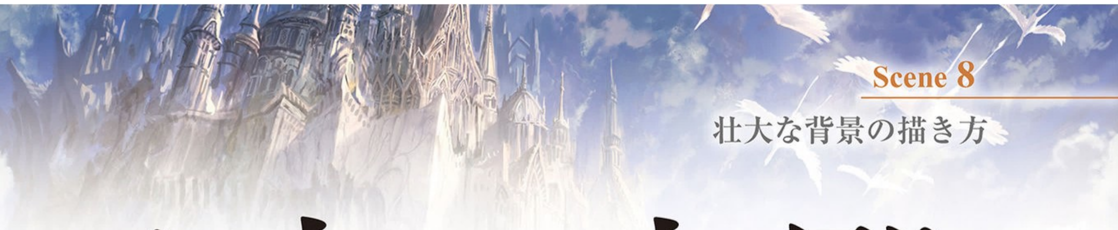
❻



Memo シルエットで風化を伝える

先ほど紹介した「基本的な風化の描き方」は風化を描くうえでの基本ですが、実際に背景を描く場合は材質を意識しすぎないことも大切です。背景はモチーフに対して距離があるため、質感の情報が薄れてしまうからです。人物や静物などに習熟した人の背景は特に、質感を表現しすぎて距離感を損なってしまうことが多いです。背景で大切なのは、シルエットで「風化している」と伝えることです。

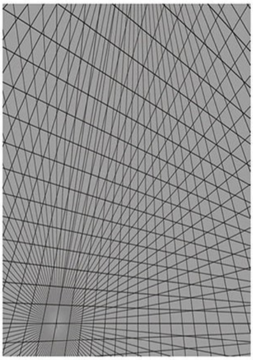
7 森の遺跡



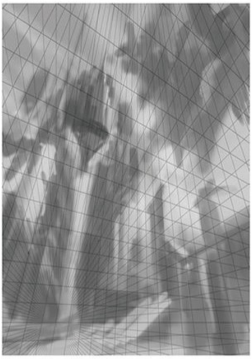
Scene 8

壮大な背景の描き方

天空の宮殿



❶ パース作成



❷ 白黒ラフ



❸ レイアウト調整



❹ 試行錯誤



❺ 全体を描き込む



❻ 仕上げ

三点透視図法を使った壮大な背景の描き方を解説します。本書のカバーイラストにすることを想定して、天空にそびえる巨大な宮殿を描きました。万人にファンタジーの雰囲気と壮大さが伝わる作品を目指しています。下から見上げた構図は、絵の技術的な暗喩でもあります。絵は上には上がいる世界ですが、本書を読んで少しでも高いところに登ってほしいと願っています。
さらに仕事で絵を描くときの考え方も紹介します。本書のカバー制作にまつわる過程も一部掲載しました。あくまでも一例であって、常にこのやり方であるとは限らないことにご注意ください。

2816×4000px

約12時間



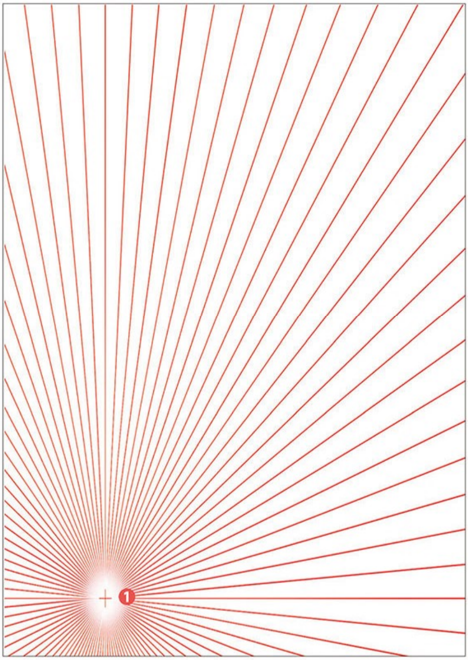
Making

メイキング

01 パースグリッドを描く（メイン消失点）

今回は三点透視図法でパースグリッドを引きます。パースブラシ(p.16)で描いたパースグリッドを自由変形し、1個目の消失点を左下に設置します❶。この消失点は画面内にあるので、構図に強い影響を及ぼします。これを「メイン消失点」と呼びます。メイン消失点は、視線を集めるため、絵のキーとなる部分に配置することが多いです。当初は右上に書名を置く予定だったので、左に絵のキーポイントを置く必要がありました。

参照「Technique：パースグリッドの描き方」(p.116)

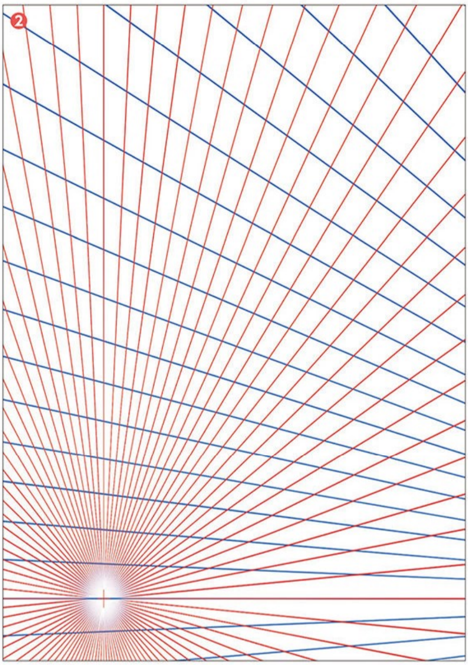


Point
壮大＝大きさ

壮大な絵とは、大きさが伝わる絵です。今回は天空の広さ、建物の巨大さを伝えるために三点透視図法を使用します。三点透視図法は3つめの消失点が垂直方向にあり、巨大さや高さを伝えるのに適しています。

02 パースグリッドを描く（横の消失点）

横の消失点のパースグリッドを設置します❷。色は青にしました。画面外になるので、パースブラシで描いたパースグリッドを大きく引き伸ばして右側に移動させます。



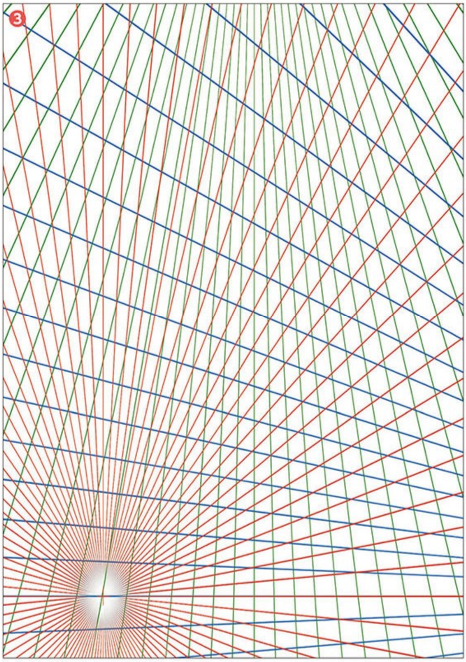
Point
パースグリッドの色

三点透視図法は消失点が3つあるので、それぞれのラインの色を分けておくとわかりやすくなります。ここではメイン消失点を赤、横を青、垂直を緑としています。

03 パースグリッドを描く（垂直の消失点）

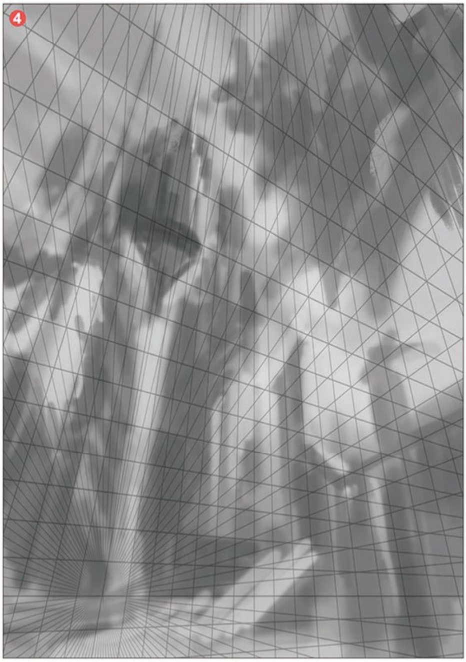
3つめの消失点は画面の外に配置します❸。パースブラシで描いたパースグリッドを縦長に変形して、画面の上に移動させます。

> **Memo レイヤー切り替えで整理**
> 今の状態ではパースグリッドが多すぎて何がどうなっているかわからないと思います。慣れるとこのままでもいけますが、慣れないうちはレイヤーのオンオフ機能を使って、必要なパースグリッドだけ表示して描き進めることをおすすめします。



04 白黒ラフを描く

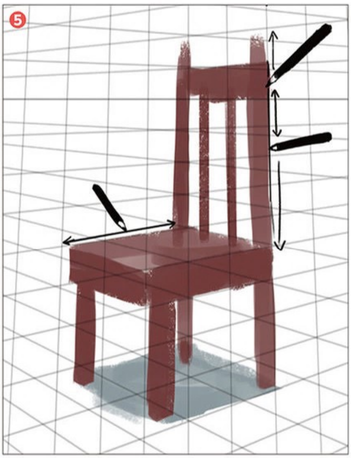
パースの下にレイヤーを作成し、エアブラシ(p.16)でラフ描きます❹。この絵はカバーイラストなので、通常よりも配置や構図に気を配らなければなりません。それを意識して描きつつ、あとからも調整できるように、ラフの段階でイメージを固めすぎないようにします。このようなときは、ぼけ足の強いブラシであるエアブラシが最適です。



Point

パースをなぞる

三点透視図法で描く場合は、パースラインをなぞるイメージでブラシを動かします❺。



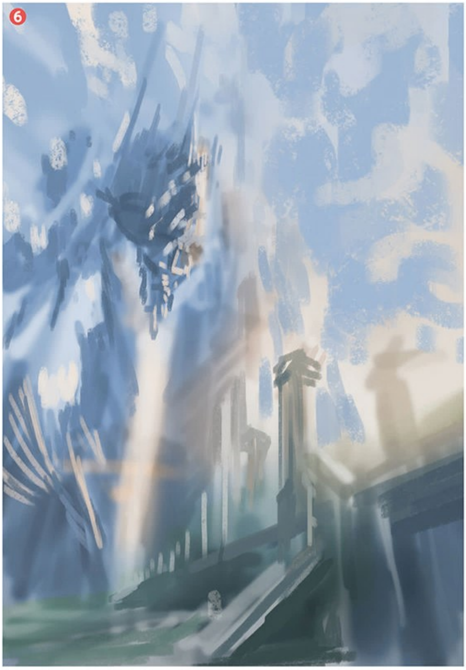
パースをなぞる

05 下塗りをする

[オーバーレイ]レイヤーを作成し、空の色を全体に塗ります❻。画面外の右側に光源があるイメージで、それぞれの要素の右側に今回のキーライトである黄色をのせます。

Point
壮大な絵には空の色を使う

「大きい」や「高い」は、１辺あたりの距離が長いと言い換えることができます。つまり、壮大さを示すためには距離感を出せばよいのです。距離感を出すときには、空気遠近法(p.23)が適しています。
下から東京タワーやスカイツリーを見上げるとわかりやすいです。頂上は空気遠近法で空の色が混ざった色合いになっています。それを絵でも再現することで、壮大さを伝えることができます。壮大な絵では空気遠近法のために空の色を多用します。

❻


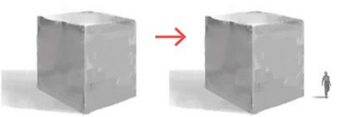
06 人物のシルエットを描く

全体のコントラストを高めて人物のシルエットを描きます。右上がさびしく感じたので[楕円形選択]ツールを使って月を追加しました❼。
球はどの方向から見ても円なので、[楕円形選択]ツールを使って選択範囲を塗りつぶして描きます。[楕円形選択]ツールはShiftを押しながら使うと、正円を描くことができます。

❼


Point
壮大な絵には人を描く

壮大な絵には人物、もしくは2階建て程度の建物を描きます。人は複数の物を見比べることで大きさを認識します。箱の隣に人がいることで、初めて大きいものだとわかるのです❽。

❽


07 レイアウトを調節する

本書は帯付きの書籍です。帯のデザインによってはイラストが隠れてしまう可能性があります。試しに帯の大体の大きさを当てはめてみます❾。
そうすると、メイン消失点がほとんど見えなくなってしまうことに気づきました。これでは絵の迫力が伝わらなくなってしまいます。思い切ってすべてのレイヤーを選択し、パースグリッドも含め、自由変形で全体を上に引き上げ❿、足りなくなった下部分を描き足します⓫。

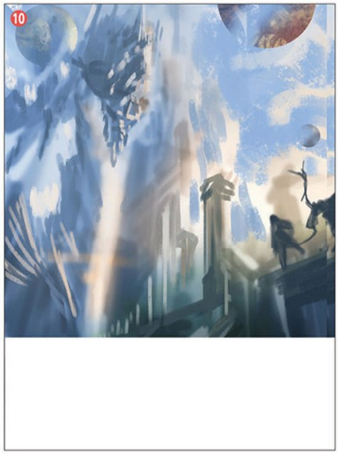
Point

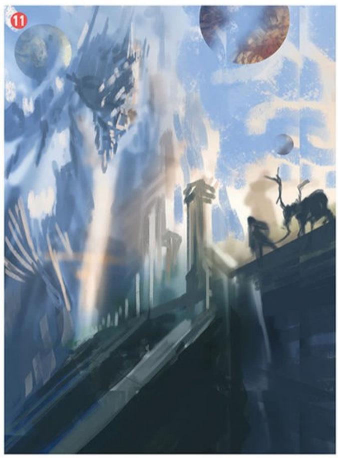
コピーして穴埋めする

❿のようにキャンバスを動かして足りなくなった部分は、一から描くのではなく、すぐそばの部分をコピーしてその上から描くのが有効です⓬。コピーした下地があることで情報量が補われ、一から描くより圧倒的に楽に穴埋めすることができます。









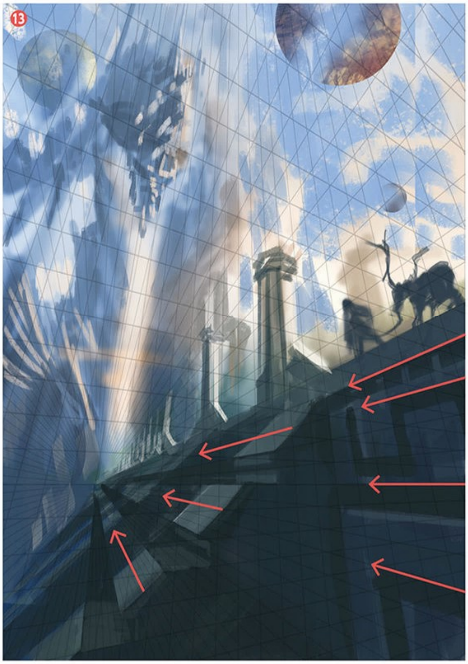
Memo 利用環境をシミュレートする

仕事で絵を描くときは自分の絵が何に使われるか考え、実際に試してみるのが大切です。例えば、スマートフォンのゲームで使われるなら、描いている絵を自分のスマートフォンの画面で確認します。本であれば、印刷してページをめくって確認します。

08 パースを感じさせるものを描く

三点透視図法のパースを強く感じさせることも、壮大な印象をもたせるためには大切です。近景の道にパースグリッドに沿った装飾を描くことで、メイン消失点を感じさせるようにします⑬。

> **Memo 装飾の元ネタ**
> 道から斜め下に伸びている段々になった装飾はゴシック様式のフライングバットレス、道自体の彫り込みはマヤ文明などの古代遺跡を参考にしています。建築の装飾に迷ったら、世界遺産を調べてみることをおすすめします。



09 写真を合成する

神殿には海辺の崖⑭、道には岩の近景写真⑮を合成します。壮大な絵に使う写真はスケールが大きなものを使用したほうがよいです。海辺の崖は使用頻度が高い素材です。







10 他人の意見をもらう

本書の編集さんに、現状の絵を確認してもらいます⑯。「華やかさがほしい」「塗り足しを意識してほしい」「空の色が薄く、日焼けした本のように見えてしまうかもしれない」「メインのモチーフに何を描いているかわかりにくい」といった意見を頂きました。ここからは問題点の解決も踏まえながら描き進めていきます。

Memo 他人に見せる習慣

絵の上達に大切なのは、作品を他人に見せる習慣をもつことです。今はインターネットで作品を公開できるので、世界中の人に自分の作品を見てもらえます。絵を公開するのは勇気が必要ですが、反応をもらえると制作がもっと楽しくなります。他人に見せて初めて気づくことがたくさんあります。自分の世界を描くからといって、自分の世界に閉じこもらないようにしましょう。

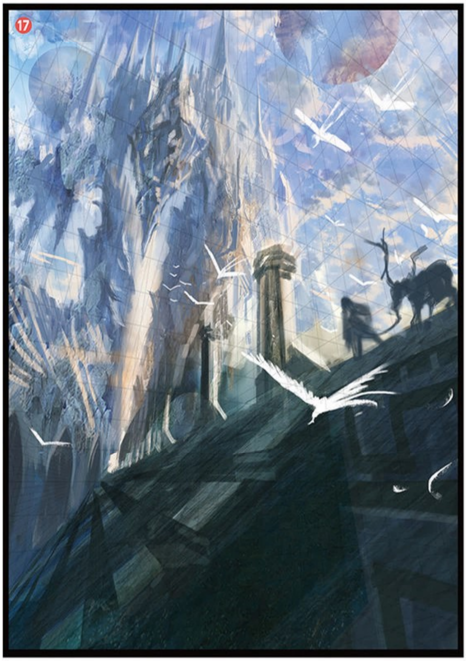


11 鳥を描く

チョークブラシ(p.16)を使い、メイン消失点を意識して鳥を描きます⑰。**私は華やかな絵を、色彩が豊かな絵、様々なモチーフが入り乱れている絵**と定義しています。Scene 2のように花を描くのは不自然なので、鳥が入り乱れて飛んでいる様子を描くことにしました。色は迷いましたが、今回は壮大さを重視したいので白で統一しました。

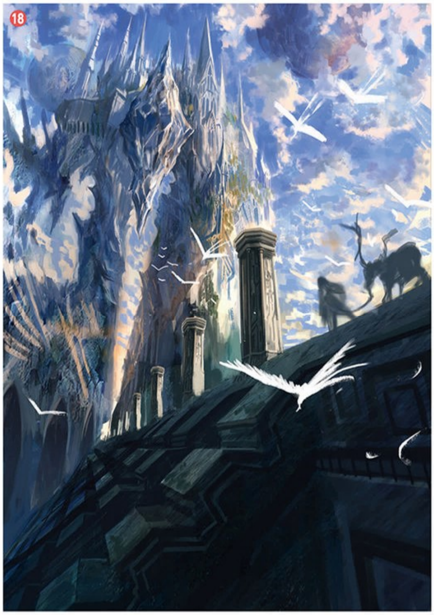
Memo フチ無し印刷の塗り足し

紙の端まで印刷するときは、紙の断裁の影響を吸収するために3mm大きく印刷します。これを塗り足しと呼びます。紙の幅にきっちり合わせて印刷すると紙の断裁が少しズレただけで、印刷されていない白い部分が見えてしまうことがあるからです。
今回のカバーイラストは、紙の端から端まで全面に掲載します。紙の外に出てしまう縦横3mmの部分を⑰のように黒く縁取りして印刷後の状況を再現し、問題ないか確認しています。



12 空の色を濃くする

［オーバーレイ］レイヤーを作成し、エアブラシを使って空に青系の色を塗り、色を濃くします⑱。空の色を濃くしたら、［レベル補正］調整レイヤーを作成、空の色に合うようにメインのモチーフと道の色を濃くします。その際に、レイヤーマスク機能を使って、空にレベル補正の効果がかからないようにします。



Point
空と影のシンクロ

空と影の色は繋がっています。空が濃い色になれば影は暗くなり、空の色が淡い場合は影も明るくなります。空の色を変化させたときは、それに応じて影も変化させるようにすると一体感が増します。

Point
レイヤーマスクで調整レイヤーの効果範囲を決める

例として、空の色だけを赤くする方法を紹介します。

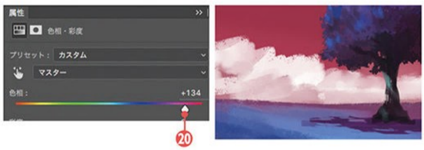
1. 調整レイヤーを作成

メニューから［レイヤー］→［新規調整レイヤー］→［色相・彩度］を選び、［色相・彩度］調整レイヤー⑲を作成します。



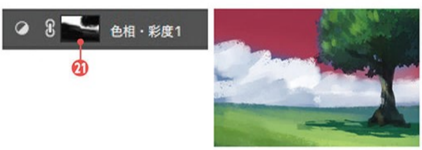
2. 色相を変える

［色相］スライダー⑳を右に動かして「＋134」あたりにすると赤くなります。ただしこの状態だと、絵全体の色相が変わってしまっています。



3. レイヤーにマスクをかける

レイヤーマスクのサムネイル㉑をクリックしてから、［不透明度：100%］のエアブラシで、色は黒を使用して、木と雲、草原の部分を普通に絵を描くようになぞります。これで空以外の部分を元の色に戻せます。



> **Tips 白と黒でマスクを管理する**
>
> レイヤーマスクのサムネイル㉑の黒い部分がマスクがかかっている部分です。この黒い部分には［色相・彩度］の効果が発生しません。レイヤーマスクは、黒を使うと完全に覆い隠したことになり、白でマスクがない状態になります。中間のグレーを塗ることで、［色相・彩度］の効果を半分だけにするといったこともできます。

13 試行錯誤する

雲がうるさく、メインモチーフがわかりにくいので、チョークブラシで青く塗りつぶし、雲を消します㉒。
そうすると今度は、なんだか物足りない印象になってしまいました。城の周りを謎の岩が旋回するパターン㉓、鳥を大増量したパターン㉔など、レイヤーを別にして実際に試してみます。ここでも試すことが大切です。いくら頭の中で良いアイディアでも、実際にやってみるとダメなことがほとんどだからです。
編集さんにも意見を聞いて、最終的に㉔でいくことにしました。

Memo パターンをチェックしてもらう

仕事の絵では、パターンで迷ったら関係者に一度チェックしてもらうとよいです。初期のラフの構図も4パターンほど作成して、意見をもらうとさらによいですね。







14 宮殿のデザインを決める

これまであった巨大なクリスタルを削除し、城壁を描いてデザインの方向性を確定します㉕。カバーイラストなので、万人に好かれるキャッチーさ、わかりやすさを優先しました。この本を手にとってもらったときに「こんな絵が描きたい」と思ってもらうことを再優先にします。そのため個人的にあった設定をすべて捨てます。

仕事で絵を描くときは、「何を一番に伝えたいか」を考えます。かっこよく見せたい、美しく見せたい、怖さを感じてほしいなど、一文で書ける感覚的なものがよいです。この一文はすべてにおいて優先されます。伝えたいことが多すぎる絵は、結局なにも伝わりません。この作品で一番伝えたいことは「多くの読者さんが描いてみたいと思う壮大さ」です。

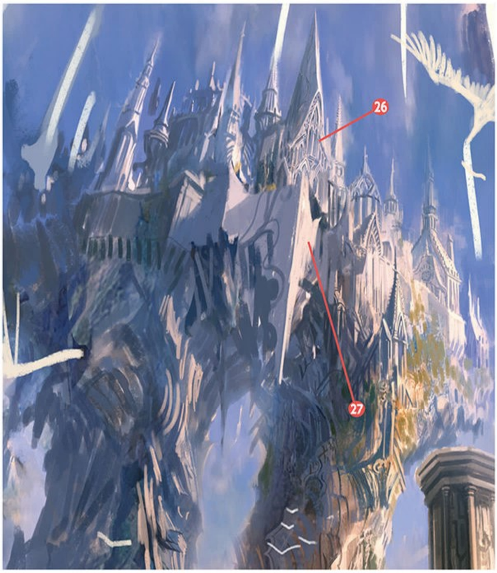


Point

壮大なデザインは複雑さ

壮大さを感じるデザインにするコツは、複雑にすることです。

表面の装飾だけではなく、シルエットレベルで複雑にすることが大切です。具体的に参考にするなら、ゴシック様式がよいでしょう。ゴシック様式はもともと、文字が読めない民衆に神の偉大さを伝えるための建築様式だからです。



Point

デザインにメリハリをつける

複雑さとフラットさの両方があるデザインは魅力的になります。例を挙げると、㉖は複雑な装飾部分、㉗は城壁の「面」が感じられるフラットな部分です。情報量が多い部分と少ない部分のメリハリこそがデザインの肝です。

絵の真髄は「メリハリ」だと私は考えます。デザイン、視線誘導、要素の配置、見やすい構図、描き込むポイント、リズム、緩急……絵の重要な技術にはすべて「メリハリ」が潜んでいます。

15 空の色味を整えて雲を描く

青が全体的に強く感じたので、[カラーバランス]調整レイヤーを作成し、ハイライトの赤色を強くします㉘。冷たい印象が消えて全体的に温かい雰囲気になりました。
画面下㉙が暗すぎて、少し物足りなかったので、パースに沿って削り、下の雲海が見えるようにしました。
㉚のライン上にエアブラシを使ってやわらかい雲を描きます。雲はメイン消失点に向かって流れるように工夫し、視線誘導を行います。



16 イラストを合成する

全体にもう少し色を追加したいので、㉛のイラストを[オーバーレイ]モードのレイヤーで合成します㉜。このイラストを使ったのは暖色系が多く、色合いに変化があるためです。合成すると、さらに華やかな印象になりました。





17 宮殿を描き込む

宮殿部分を水彩ブラシ（p.16）とエアブラシを使って全力で描き込みます。主にエアブラシで影の立体感を表現し、水彩ブラシでハイライトを描きます。ここは視線が100％集まるので、絶対にかっこよくしなければいけない部分です。白を基調とした色で、ゴシック様式の資料を参考にして描きます。

Point

壮大さを表現する部分にはハイライトを描く

壮大さを表現する部分にはハイライト㉝を描き込むことに注力します。逆に影㉞はやわらかく、主張しすぎない程度に整えます。遠く離れていることで空気遠近法が強くかかり、影の中は見難くなってしまうからです。影のフラットさと、ハイライト部分のシャープさのメリハリが最も重要です。これは今回のような明るい作品はもちろんですが、暗い作品でも大事なポイントです。

Point

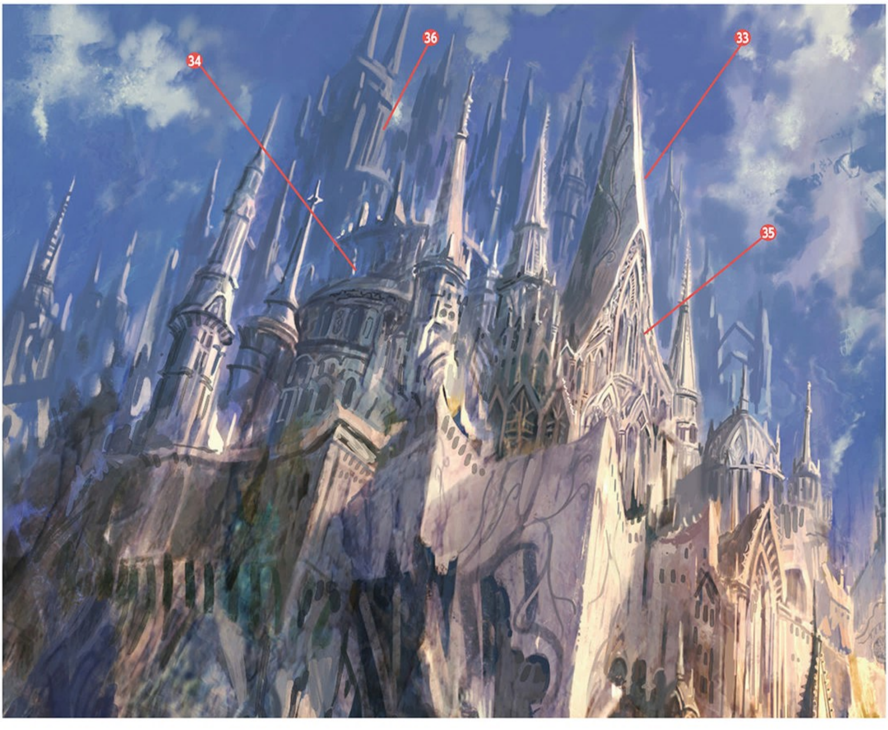
装飾部分の細かな影を描く

細かい装飾が密集する㉟のような箇所は、ハイライトのみを描くと白飛びしてしまい、せっかくの描き込みが無駄になってしまいます。［不透明度：90％］の水彩ブラシで色は黒を使って、ハイライトの隣に細かな影を置いてコントラストを作り、白飛びを防ぎます。

Point

遠くの巨大な建築物を描く

空の色をわずかに暗くした色でシルエットを描き、空の色をわずかに明るくした色でハイライトを描くことで、空気に溶け込むような表現㊱ができます。遠くの巨大な建築物を描く場合に便利な手法です。



18 岩を描き込む

水彩ブラシ、水平ブラシ(p.17)、エアブラシを使って岩を描き込みます。色はパレットから取るのではなく、すでに絵にある色を［スポイト］ツールで取って使用します。描き込みは、水彩ブラシ、水平ブラシでハイライトをシャープに描き㊲、エアブラシ、水平ブラシで影をやわらかくまとめます㊳。コツは17と同じです。

Point

古代文明のSFデザイン

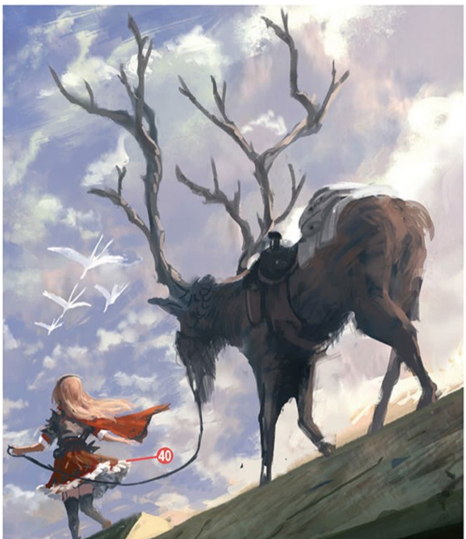
岩はSF的な古代文明のイメージでデザインしました。岩の部分を古代の超文明が作り、滅び去った文明の跡を利用して宮殿部分が建てられた設定です。古代文明のSFデザインとしてよく使われるのが、㊴のような、規則的な曲線と直線の組み合わせです。Scene 7のデザインでも登場していますね。



19 人物と動物を描く

楕円ブラシ(p.16)を[不透明度：90〜100%]にして人物を描きます。人物はシャープさより滑らかな雰囲気がほしいので、水彩ブラシは使いません。人物がぱっと目につくように、この絵の中ではほとんど使われていない赤色をマントとスカートにします。人物のポイントは服のフリルの白さと髪の反射です。髪と服の光が当たっている部分に、ほんのわずかに100%の白を塗って光らせます㊵。

トナカイのような動物は主にスジブラシ(p.17)を使って、毛並みをなぞるように描きます。角は立体的に広がっているため、パースグリッドを表示しながら描くとよいです。



20 絵を寝かせる

この時点でほぼ完成とし、編集さんに提出しました。カバーデザイナーさんがタイトルを仮配置したものが41です。私は右上にタイトルを置くと想定していましたが、こちらのほうが絵の流れを壊しません。こういった他の人の素晴らしい仕事を見ることができるのも、楽しさの一つです。視線誘導、全体のバランスなどを確認したら、一週間ほど絵を見ないで放っておきます。

完成する一歩手前で絵を寝かせることで、客観的に作品を見られるようになります。夢中で描いた絵が、次の朝に見たらダメダメなことに気づいた経験はありますか？　それは、時間を置いたことで絵を客観視できたからなのです。特にクオリティが高い作品を作る場合は、絵を寝かせる工程を挟むことをおすすめします。

Memo 鑑賞者と制作者の違い

絵を見る人と、絵を描く人の最も大きな差は「作品に触れている時間」です。絵描きは、自分の作品に触れた時間が長いので、自分の絵の悪い部分が見えなくなるのです。その差を忘れないようにして、常に客観視点をもって制作しましょう。

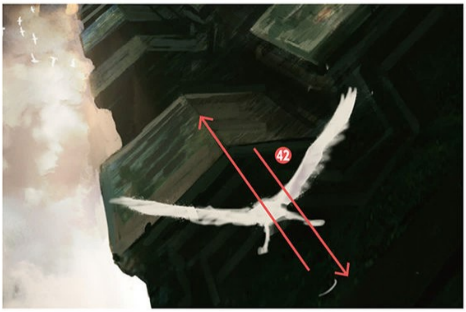


21 モーションブラーの効果を描く

鳥に［指先］ツールを使って、モーションブラーを表現します。［強さ：30%］でブラシ形状をエアブラシにします。メイン消失点を意識しつつ、鳥全体を矢印の方向になでます42。鳥全体がぼけて、スピード感が出ました43。

Memo モーションブラーとは

モーションブラーは、素早く動いているものを撮影した際に、対象物がボケて見えることです。手を左右に振って、携帯のカメラで撮影するとわかりやすいです。この効果は、近景に使うことでスピード感と臨場感を表現することができます。





22 鳥を描き込む

チョークブラシと楕円ブラシで鳥を描き込み、仕上げます。㊹の鳥はあまり立体感をつけすぎないようにします。影を暗くすると、空に埋もれてしまう恐れがあるからです。この配置で大切なのは立体感よりシルエットです。「あ、鳥が飛んでいる」と一瞬で伝えることを優先します。

Point

鳥は狙って描く

鳥はしっかりと考えて配置する必要があります。なんとなく描き加えて、逆に構図を損なってしまうこともあります。レイヤーのオンオフや自由変形を使って、適切な配置を考えることが大切です。

23 レンズフレアとグレアを描いて仕上げる

[覆い焼き（リニア）- 加算] モードのレイヤーに、[不透明度：70%] のエアブラシを使って、レンズフレア㊺とグレア㊻を描きます。レンズフレアは絵の最も目立たせたいポイントにさりげなく描くとかっこよいです。これで完成となります。

Point

レンズフレアの描き方

1. [覆い焼き（リニア） – 加算] モードのレイヤーにエアブラシで点を打ちます。



2. Shift を押しながらブラシを横に動かして線を描き、[消しゴム] ツールで部分的に消します。



3. 画面の端にエアブラシで濃い紫や青を薄く描きます。







4. [消しゴム] ツールのブラシ形状をチョークブラシにして線やグラデーションを消します。



Scene 9

ダークなデザインと、溶岩の表現

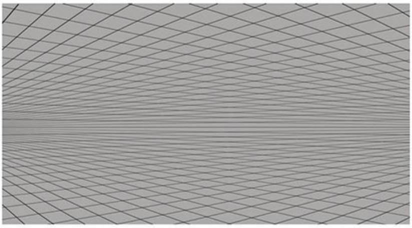
灼熱の廃都

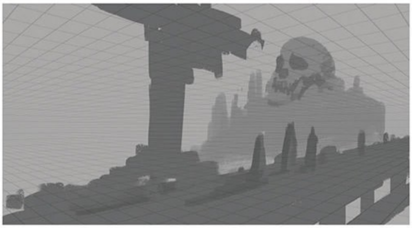


二点透視図法を使った絵の描き方や、負の感情を呼び起こすダークなデザイン、恐怖のデザイン、気持ち悪いデザイン、溶岩の表現について解説します。繁栄を極めた都が、魔に侵食されて壊滅するイメージを描きました。正気を失った王様が何かを呼び寄せてしまったのでしょう。空は陰り、地は荒れ狂い、灼熱の溶岩がすべてを飲み込んでいます。

4000×2250px

約10時間


❶ 二点透視図法

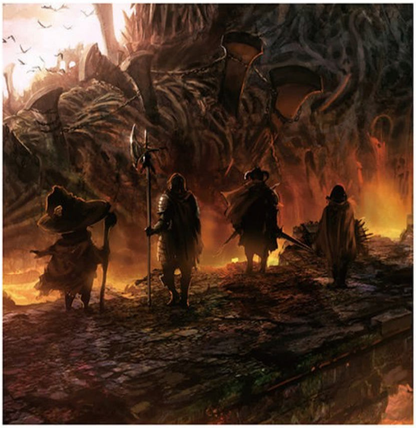

❷ シャープラフ

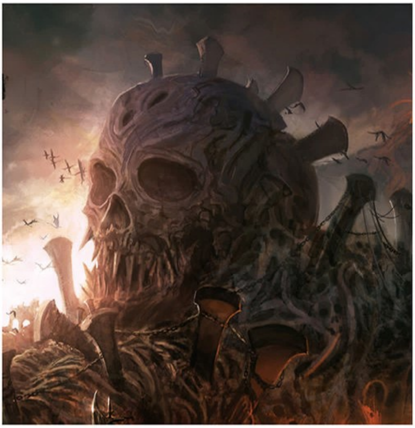

❸ ライティング


❹ 下塗り


❺ 写真合成


❻ 描き込み


冒険者たち


巨大なドクロ

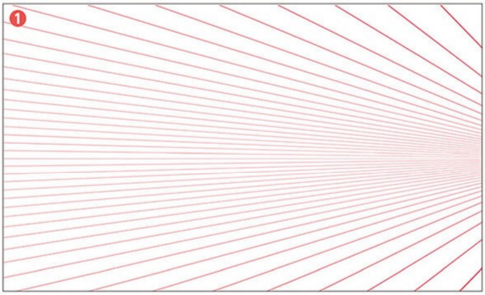
Making

メイキング

01 1つめの消失点を置く

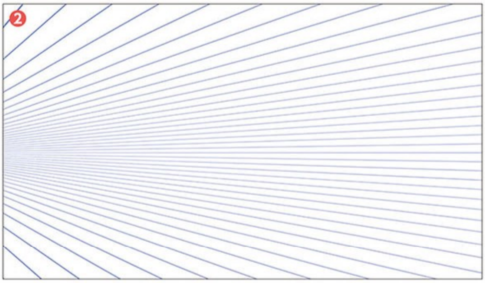
今回は二点透視図法を使うことにしました。右斜めに向かう通路と崩れた柱のイメージが浮かんでいたためです。人工物を立体的に描くときは二点透視図法がとても便利です。パースブラシ(p.16)を自由変形して横に引き伸ばし、1つめの消失点から伸びるパースグリッドを作成します❶。近景(画面下側)に通路を置くことを想定して、消失点の位置を決めます。

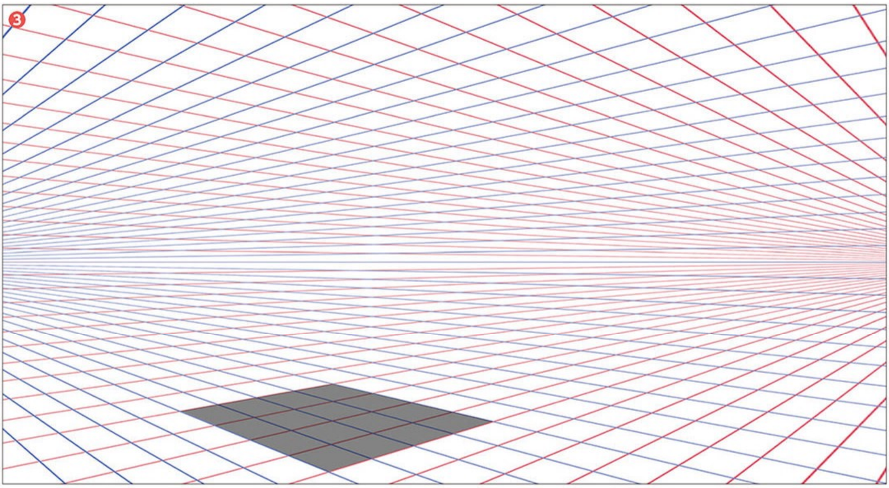
参照「パースグリッドの描き方」(p.116)



02 2つめの消失点を置く

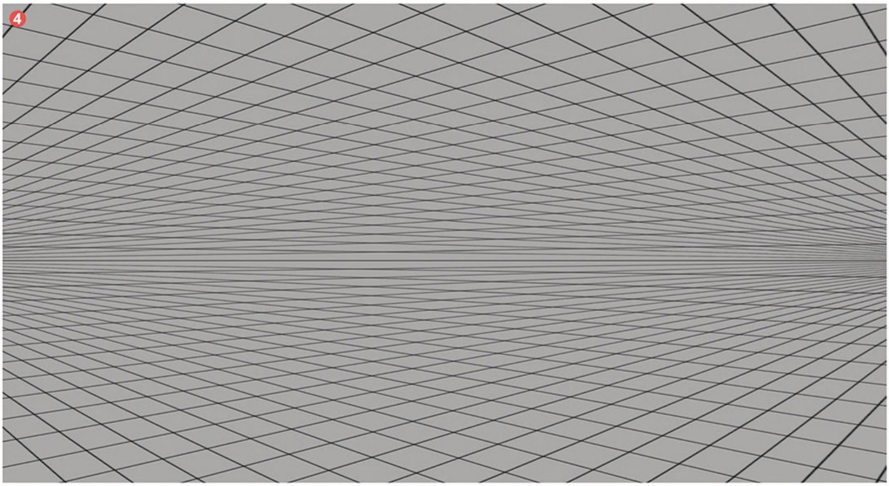
❶のレイヤーを複製し、パースグリッドを左に移動します❷。2つめの消失点の位置は、❸のヒシ形が歪み過ぎないことを意識して決めるとよいです。これで二点透視図法のパースグリッドは完成です。





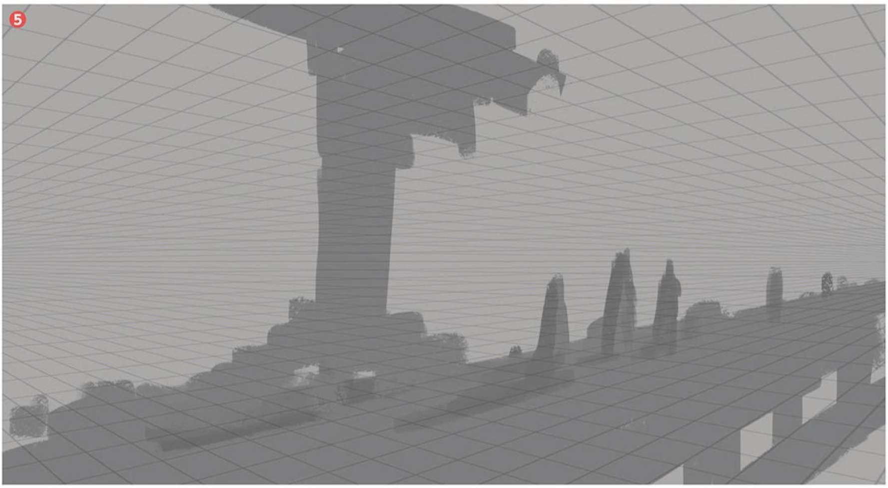
03 パースグリッドを黒にする

パースグリッドレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにして、［塗りつぶし］ツール（Alt+Delete）で黒に塗りつぶします❹。パースグリッドは色分けをしておくとわかりやすいですが、スポイトを多用して描いていると、パースグリッドの色を誤って吸い取ってしまうことがあります。グレーから描き始める場合は特に、パースグリッドは黒にしておくのがよいでしょう。

❹


04 近景のラフを描く

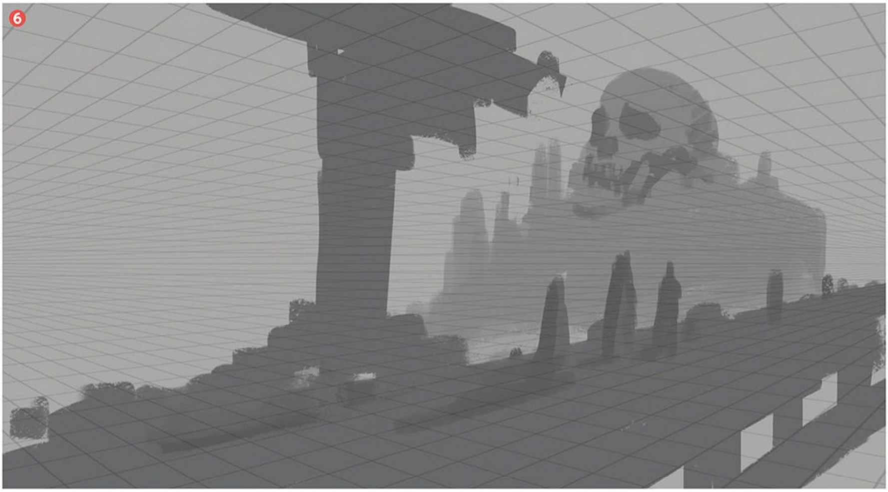
パースグリッドをなぞるイメージで、近景からラフを描きます❺。チョークブラシ（p.16）を［不透明度：100%］にして濃いグレーで塗っています。
近景のシルエットがポイントになるので、近景のラフから描き始めています。また、近景のシルエットが絵に強く影響する場合は、最初からレイヤー分けをしておくと効率的です。

❺


05 中景のラフを描く

このままだと印象に残らない絵になりそうなので、中景には巨大なドクロを描くことにします❻。この絵は中央の柱の右側がキーポイントになります。ダークな世界観を伝えるために、そこに鑑賞者の目を満足させる、強いモチーフが必要だと考えたからです。こちらも、チョークブラシを［不透明度：100％］にして、近景よりは薄いグレーで塗っています。
死の象徴でもあるドクロは、ダークなデザインの定番です。人の顔に近いモチーフなので、非常に目立つ形状だとも言えます。今回は巨大なドクロを描き込むことにしました。大きさでも恐怖を感じてもらうためです。

❻



Point

顔は怖い

ありえないところに人の顔があるというのは怖いものです。心霊写真を思い浮かべるとわかりやすいです。
人の顔は、目、鼻、口の3つの影を意識すれば簡単に描けます。この影をエアブラシ（p.16）でぼんやりと描きます。影は、三角形に配置するのがコツです。人間の目は三角形に並ぶ3つ点を人の顔と認識してしまうのです。これをシミュラクラ現象と言います。通常の顔でもよいですが、嘆きや苦しみなど、表情に変化をつけるのもよいでしょう。顔のパーツバランスに変化をつけるのも有効です❼。
顔に見えるものには感情を揺さぶる力があります。ただ壁に埋め込んだだけでもかなり怖いですね❽。

❼

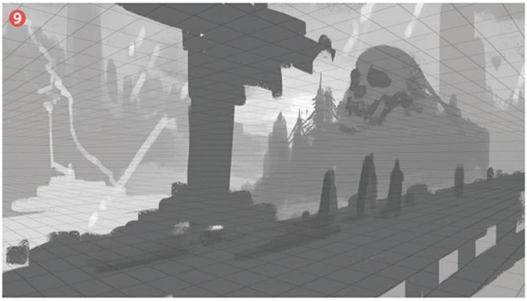


❽



06 遠景を描く

チョークブラシを使い、遠景をザクザク描いていきます❾。左側に火山の峰とそこから流れる溶岩を、右側には謎の建物を描きました。仮置きなのでそれほど深くは考えていません。
遠景のポイントは近景との明度の差です。近景の通路、中景のドクロより明るい色を使用します。これは空気遠近法のためです。今回は昼なので、手前が暗く、奥にいくにつれて明るくなりますが、夜などは逆に奥が暗く、手前にくるにつれて明るくなるパターンもあります。どんな場合でも大切なのが、距離ごとに明るさの差をつけることです。



07 ライティングをする

遠景を描いたら、遠景、中景、近景、それぞれのレイヤーの［透明ピクセルをロック］をオンにし、エアブラシで影をつけます❿。キーライトは下にある溶岩からの光です。ただし、この段階で溶岩のライトを意識しすぎると明暗がまとまらないので、それぞれの要素に立体感をつけていくイメージで描きます。近景はシルエットに明確なイメージをもたせたかったので、柱を追加してアーチが一部だけ残ったような形に変更しました。



08 下塗りをする

［オーバーレイ］モードの新規レイヤーにエアブラシを使って下塗りをしていきます⓫。主に使う色は、キーライトである溶岩色（赤〜オレンジ）と、空の色である薄い青です。次の段階で写真を大量に合成するので、あまり強い色はつけないでおきます。

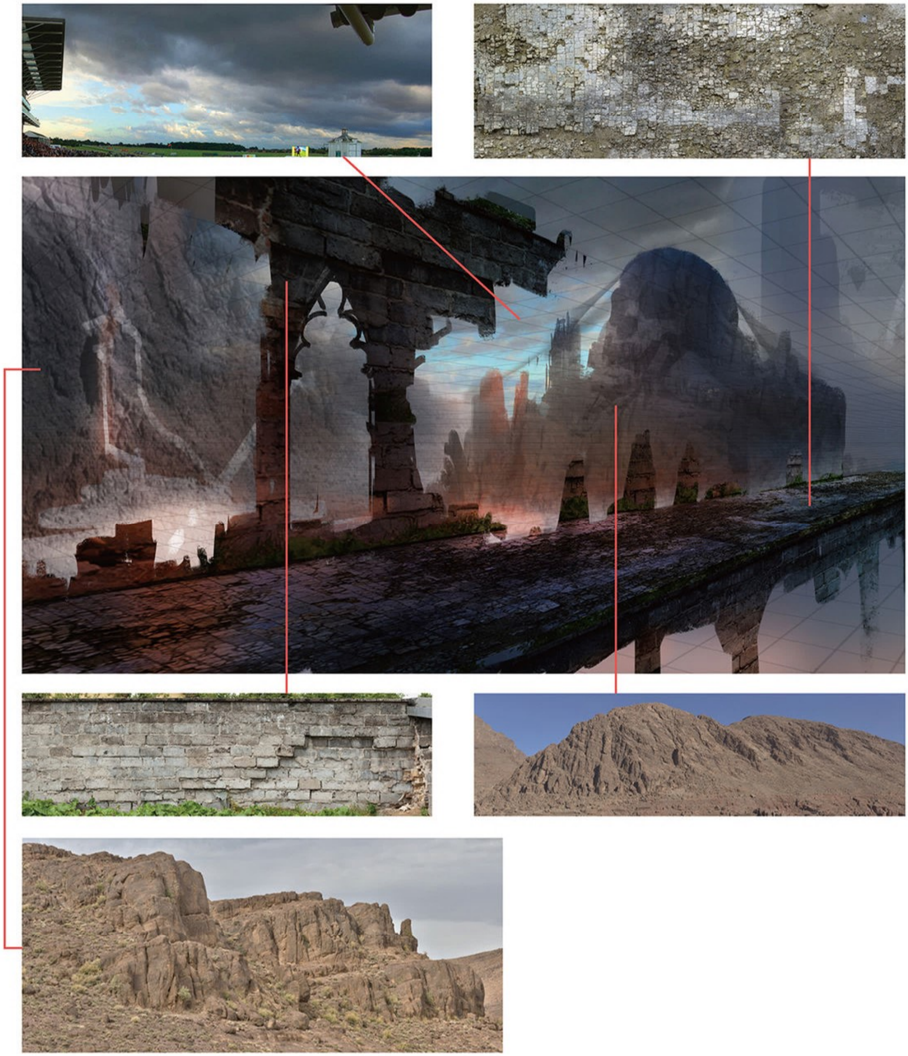


09 写真を合成する

遠景、中景、近景、それぞれに写真を合成していきます⑫。手前の通路はボロボロのイメージにしたかったので、荒れた写真を選択しました。中景のドクロは、質感より距離感を出すためにあえて岩山の写真を使用しています。

参照「**Technique**：写真合成」(p.38)

⑫



10 溶岩のアタリを描く

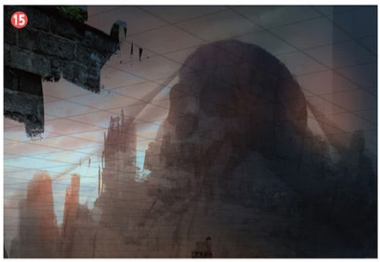
[覆い焼き（リニア） – 加算] モードのレイヤーを作成し、エアブラシを使って溶岩のアタリを描きます⑬。カラーパレットで⑭付近の色を使用します。溶岩は地形に沿って流れるので、山の表面の形状を意識して描くようにしましょう。溶岩はシャンプーのようなトロっとした液体をイメージするとよいです。お風呂などで手にとって流れを観察してみましょう。





Point
溶岩色の雲

溶岩は明るいので、大気が光を反射して雲が溶岩色に染まることがよくあります。溶岩のアタリを描くと同時に、エアブラシで空に薄っすらと溶岩の色をのせるとリアリティが増します⑮。



Point
溶岩のために画面を暗くする

溶岩を目立たせるために、アタリを描く前段階で全体の明度を落としています。溶岩が出るほどの火山があると煙で光が遮られて暗くなるという現実的な理由もありますが、なにより闇の中に溶岩の鮮やかな光があるとかっこよいからです。

11 溶岩の情報量を追加する

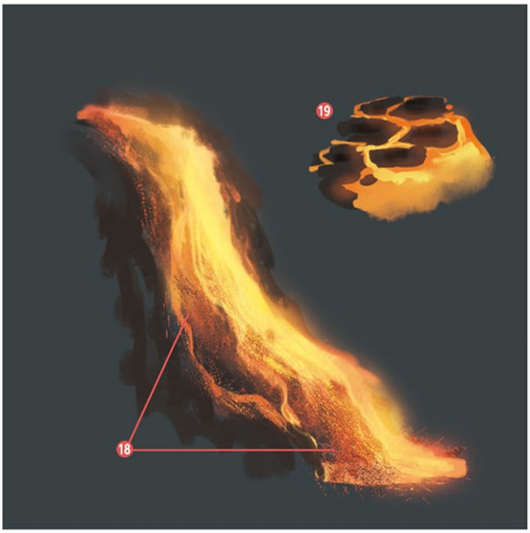
溶岩ブラシ⑯(p.17)を使って、溶岩全体に情報量を追加します⑰。溶岩はまともに描こうとするととても時間がかかるので、溶岩ブラシで一気に情報量を与え、認識描き(p.40)で情報量を整理するのが効率的です。





Point
境界を描く

溶岩の特徴が最も出るのは溶岩と普通の岩の境目⑱です。ここに冷えて固まりかけている溶岩を描くことが大切です。溶岩は表面から固まって、内部はなかなか冷えません。そのため、ヒビ割れた隙間から内部の輝きが見える状態⑲になります。この輝いているひび割れの情報を簡単に表現できるのが⑯のブラシなのです。



12 火山を描く

遠景の火山を描きます⑳。溶岩をしっかり表現できていれば山の細かなディテールは省略可能です。火山は大気を汚すので、空気遠近法が強く作用してディテールが見えにくくなるからです。



Point
火山の描き方

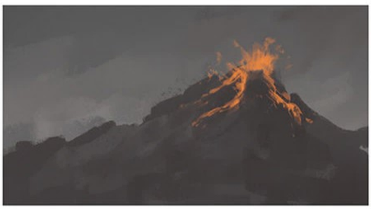
1. 噴煙で汚れた空を描きます。わざと明暗のむらをつけることが大切です。



2. 山のシルエットをチョークブラシで描きます。タッチを細かく入れて、山の表面を荒らしておきます。



3. 溶岩を描きます。流れる溶岩は山の表面を這うように、吹き出す溶岩は細かいスジになるように意識します。



4. チョークブラシで噴煙を描きます。円を描くタッチを意識し、煙には溶岩の反射光を描きましょう。



9 灼熱の廃都

13 色合成をする

素材イラスト㉑に［波紋］フィルターをかけ、［オーバーレイ］モードで［不透明度：90%］にして合成します㉒㉓。このイラストを合成に使用したのは、蛇のくねくねしたシルエットと［波紋］フィルターを組み合わせて、遠景に波模様㉔をのせるためです。ぐにゃぐにゃと波打つ模様には気持ち悪さを感じさせる要素があります。ダークな雰囲気と相性が良い模様です。あとの段階では、この波模様を足がかりに描き込みをしていきます。





合成前



合成後

14 グレアを描く

[覆い焼き（リニア） − 加算] モードの新規レイヤーにエアブラシを使ってグレアを描きます㉕。グレアを描く場所は、手前の溶岩と中央の空です。溶岩は特にグレアと相性が良いです。溶岩のグレアは単純な眩しさだけでなく、発散している熱の表現にもなるからです。

参照「**Technique**：光の描き方」(p.56)



15 楔を描く

チョークブラシを使ってドクロの周りに楔を描きます㉖。
実はここまで、巨大なドクロを描くという意識しかありませんでした。ドクロの周りはただの丘のつもりでしたが、それだとドクロがただ置いてあるだけで世界観が深まりません。そこでドクロの周りの発想を浮かびやすくするために設定を追加で考えました。「このドクロは正気を失った王が異世界から呼び寄せた魔物。人々はなんとか封印したが、都は滅んでしまった」というものです。この「封印」を示すためにたくさんの楔を描くことにしたのです。



16 体を描く

楔が丘に刺さっていることに、もう少し説得力がほしいと感じました。こちらの世界に呼び出され、体を再構成している途中に封印された…というイメージです。この丘は、丘ではなく魔物の体の一部ということですね。

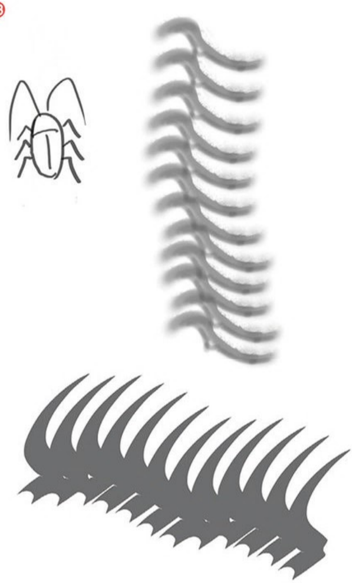
丘に規則的な筋を描き、肋骨を表現します㉗。完全な骨というより、極端に痩せて骨が浮き出て見える感じです。骨は死のイメージが強いですが、生々しさは少ないので、皮や肉をわずかに残したほうが強い不快感を与えられます。

㉗


Point

曲線パターン

曲線を並べたパターンは、肋骨や背骨、昆虫の足など生物っぽさを連想させます㉘。狙って生物的なデザインにするために使えればいいのですが、なんとなくこのパターンを使うと、意図してないのに気持ち悪い印象になってしまう場合があります。使いどころをしっかり見極めましょう。

㉘


17 ドクロをデザインする

エアブラシと水彩ブラシ(p.16)を使ってドクロの表面に粘土を彫っていくようなイメージで凹凸を描き入れます㉙。エアブラシでアタリを描き、水彩ブラシで引き締める描き方です㉚。

㉚



表面の凹凸は、老人のシワ、血管、筋肉の流れをイメージしてデザインしています。このようなスジは、怒りや苦しみの表情にも見え、モチーフの凄みを増してくれます。シルエットが物足りなかったので後頭部にも楔を打ち込んでみました㉛。

Point
水彩ブラシで情報量を増やす

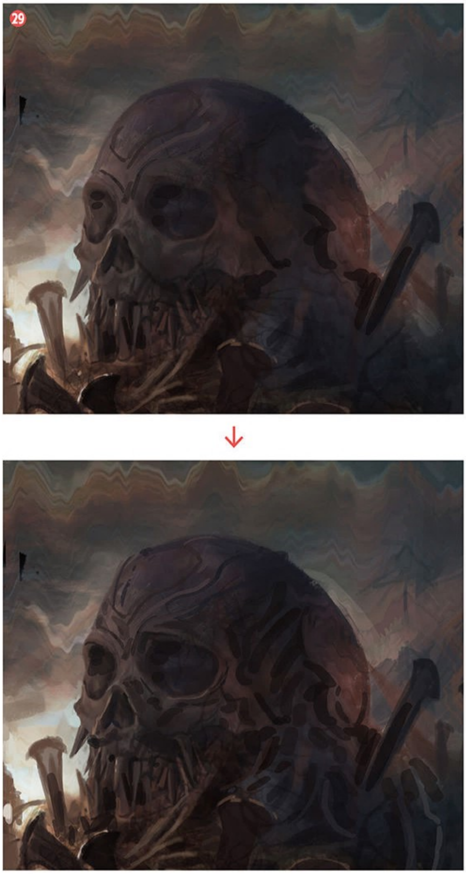
水彩ブラシとは、ウェットエッジをオンにしたブラシのことです。ウェットエッジは水彩境界のことで、ブラシのエッジがシャープになります㉜。私はこれを水彩として使うのではなく、描き込みの情報量を増やすために使用しています。

㉜



水彩ブラシ

㉙



㉛



18 人物を描く

近景の柱のスケール感がわかりにくいので、通路に人物を描きます。4人パーティーの冒険者たちで、左から魔法使い、槍斧（ハルバード）使い、剣士、盗賊です。まずは黒でシルエットを描き(33)、後ろの溶岩の表現を強くして、シルエットが映えるようにします(34)。


(33)


(34)

Point
一人を目立たせる

人物がメインではなく、背景の要素として人物が複数いる場合は、全員を目立たせようとするよりも、一人を特に目立たせたほうが印象に残りやすくなります。今回は槍斧使いを最も目立たせることにしました。具体的には、鎧と武器の金属部分のハイライトを強調します(35)。光が強く当たってキラっと輝いているイメージです。


(35)

19 鳥を描く

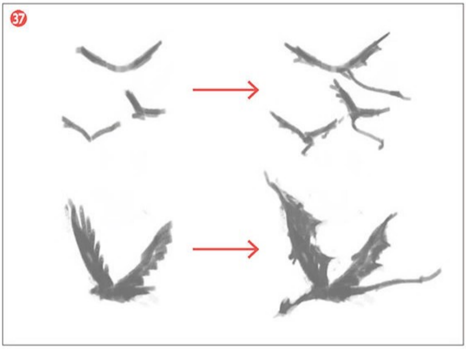
ドクロの周りに鳥を描きます㊱。翼に節をつけたり、胴体を長くしたりしてモンスターらしくすることで世界観に合わせました㊲。光の中に鳥のシルエットを描くときは、シャープなシルエットよりグレアを意識して少しぼかしたほうが光を感じるようになります。

Point

鳥の役割

ドクロの周りの鳥は、シルエットで世界観を伝えたり、不気味な印象を増したり、絵のアクセントにしたりするために描いています。**Scene 8**の鳥 (p.163) は、視線誘導と絵を華やかにするために描いていました。鳥には様々な利用方法があります。大事なことは、目的をもって鳥を配置することです。

㊱


㊲


20 溶岩と遠景にグレアを描いて仕上げる

エアブラシでグレアを描いて仕上げます。色は［スポイト］ツールで取得したものを使用し、㊳のようにドクロと溶岩といった目立たせたい部分に少しだけタッチを入れるのがポイントです。最も手前の溶岩は、タッチを強めにして、熱を絵から感じるようにします。

ここからもう一度全体を確認し、粗い部分を整える、足りない部分に描き込みを加えるなどのブラッシュアップ作業をして完成となります㊴。

㊳


㊴


Technique

山の描き方

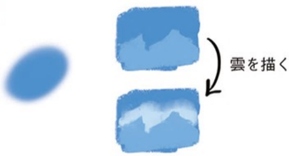
遠景の山を素早く描く方法を紹介します。影をどう描くかが一番大切です。

簡単な山の描き方

01 ● 空を描く

チョークブラシで空を描きます❶。雲を描くのは、山のシルエットを見やすくするためです❷。山の稜線が重なる部分に雲を多く描いておきます。

❷



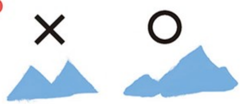
❶



02 ● シルエットを描く

[なげなわ] ツールを使ってシルエットの形の選択範囲を作り [塗りつぶし] ツールでグレーに塗ります❸。グレーの色は、空の色と比べて違和感のない程度の明るさがよいです。山のシルエットで大事なのは、同じ大きさの山を並べないことです❹。必ず大きさに変化をつけましょう。

❹



❸



03 ● 影を描く

最も大切な段階です。チョークブラシを使って影を描きます❺。斜め左から光が当たり、山が光を遮って隣の山に影を落としていると考えましょう❻。コツはくの字にブラシを動かすことです。

❻



❺

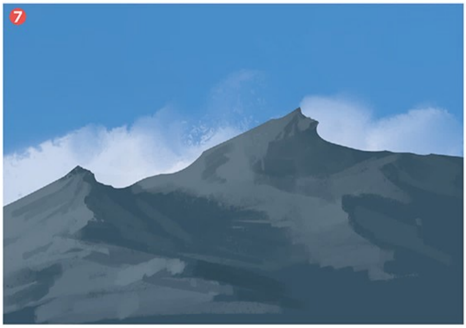


04 ● 影を細かくする

*03*で描いた影を細かくします❼。影の中の影やハイライトを描いて情報量を増やします❽。山の表面の細かい凹凸をイメージするとよいです。

❽

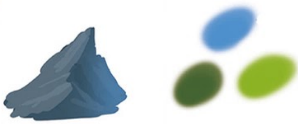


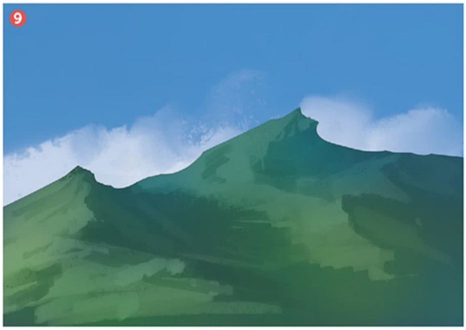


05 ● 色をのせる

[オーバーレイ] モードのレイヤーを作成して色をのせていきます❾。今回は緑がベースですが、色は状況に合わせて変えます。影には必ず空の色を少しのせましょう❿。

❿





06 ● タッチを入れる

チョークブラシを使い、山の表面に沿ってタッチを入れます⓫。影の境界部分や山の頂上部分にタッチを入れるのが最も効果的です⓬。

⓬





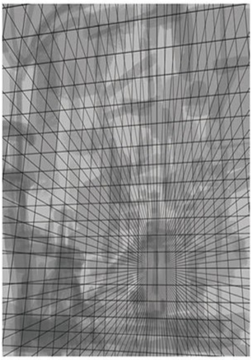
Scene 10

スチームパンクの世界

蒸気と機械の街



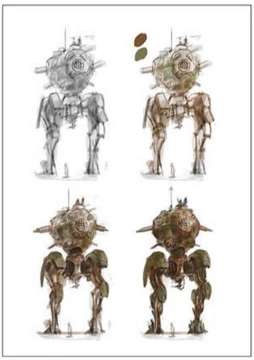
❶ ラフ



❷ パース作成



❸ シャープマスク



❹ メカデザイン



❺ 遠景を描く



❻ 光を描く

ここではスチームパンクの世界観の考え方やその表現方法、特有のデザインについて解説します。スチームパンクは機械の世界とも言えます。ファンタジーなのに機械？ と思う方も多いかもしれませんが、日本では剣や魔法だけでなく、機械文明が混じった特有の世界観に人気があります。絵的に考えても剣や魔法だけより、機械もあるほうがバリエーションが広がります。これまで自然物、建物と解説してきたので、あとは機械さえ描ければ表現できないファンタジー世界はないでしょう。

2425×3445px

約8時間



Making

メイキング

01 ラフを描く

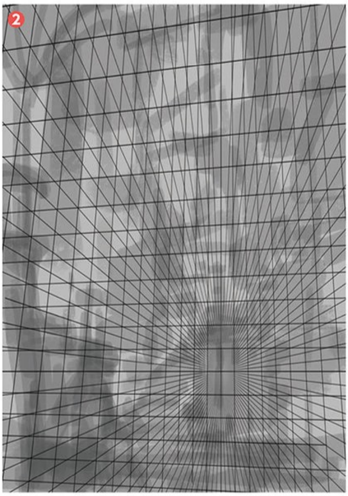
チョークブラシ（p.16）を［不透明度：30%］にしてラフを描きます❶。スチームパンクはごちゃごちゃとした配置が多いので、不透明度を低くしたブラシを重ねるタイプのラフと相性が良いです。縦方向のキャンバスを大きく使うために、高い建物が立ち並ぶシーンを描くことにしました。

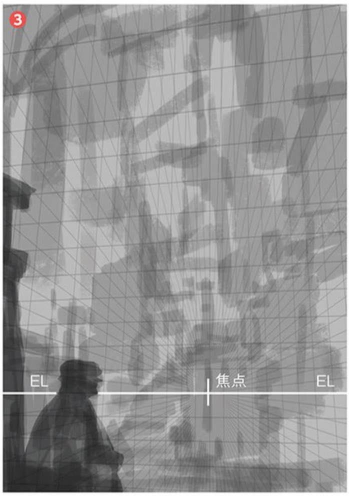


02 パースグリッドを描く

縦方向に奥行きを出すために三点透視図法を使います。パースブラシ（p.16）で描いたライン3つを変形して、パースグリッドを作成します❷。その際に、人物の視点の先にメイン消失点を設定します。絵を見た人に登場人物に対して感情移入してもらいたいからです❸。

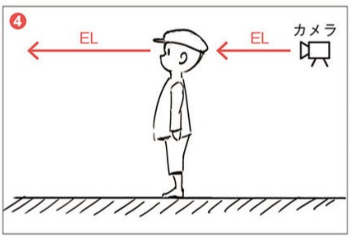
参照「Technique：パースグリッドの描き方」（p.116）





Point 目線を合わせる

絵のアイレベル（EL）を人物の目線に合わせることで、鑑賞者に感情移入してもらいやすくなります。❹のように人物のすぐ後ろからカメラで撮影しているイメージです。人物の目線と絵のアイレベルが同じ絵は、登場人物の「目線」を感じさせ、絵の中の登場人物になったような印象を与えます。



03 機械のシルエットを描く

新規レイヤーを作成し、チョークブラシを使って飛行機と歩行戦車のシルエットを描きます❺。後ほど別にデザインを行うので、特に精密に描く必要はありません。歩行戦車、飛行機ともに近景と遠景に複数配置して、比較することでスケール感をわかりやすくします。

Memo スチームパンクと産業革命

スチームパンクでは蒸気機関がキーアイテムですが、純粋な蒸気機関だけでなく産業革命〜第二次世界大戦あたりまでのレトロな兵器が元ネタになっていることが多いです。特に産業革命期のイギリスは、町並みや雰囲気などに強い影響を与えているので資料を集めることをおすすめします。機械関係については、試作兵器や、独特の曲線が使われるソ連製兵器などがとても参考になります。

04 下塗りする

スクラップの写真❻を［オーバーレイ］モードのレイヤーで全体に合成します。

❻


さらにもう1枚［オーバーレイ］モードのレイヤーを作成して、エアブラシ(p.16)を使って色を塗ります。近景は西日をイメージした強いオレンジ、中景と遠景の影は青、遠景の霧は緑にします❼。スチームパンクの色合いは黄色や褐色が使われることが多いですが、そこに彩度が低い青や緑を混ぜ込むことで色合いに変化をつけることができます。青はさびしさ、退廃的な雰囲気、緑は大気の汚染などを伝えます。

❺


❼


05 近景を描く

チョークブラシを［不透明度：80％］で使い、近景からイメージを固めていきます❽。キャンバスから［スポイト］ツールで取った色を使い、デザインは主にイギリスの古い建築を参考にしています。ここでも大切なのが、明と暗を挟むことです。明るい部分の前には暗いものを、暗いものの前には明るいものを配置して、コントラストに差をつけ、距離感を作ります。

06 群衆を描く

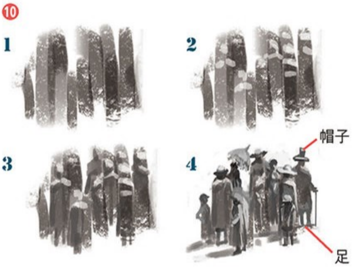
近景の道路に群衆と兵隊を追加します❾。赤い服を着ているのが兵隊です。当初、スチームパンクの兵器を描きたいと考えていましたが、ただそれがあるだけでは説得力が足りません。そこで、戦争前の出陣パレードを行っている設定を追加しました。群衆が追加されたことで、兵器の大きさがはっきりと伝わるようになります。

Point
群衆の描き方

ブラシタッチから群衆を描く方法を紹介します❿。

1. 暗めの色を使い、チョークブラシを縦に動かしてブラシタッチで人影を描きます。
2. 人の頭や肩に光が当たっている様子をイメージして、短いタッチで強いハイライトを描きます。
3. 首、背中、足にできる影を描いて、人それぞれの立体感を出します。
4. 首の影、帽子の影などに暗いタッチを強めに入れ、コントラストを高めます。帽子や足、ステッキ、傘などのシルエットが見えるようにします。

❿



❽



❾



07 ［アンシャープマスク］フィルターをかける

メニューから［フィルター］→［シャープ］→［アンシャープマスク］を選んで、全体をシャープにします⑪。⑫はフィルターの強さ、⑬は輪郭の強調具合、⑭はフィルターの適用範囲の設定です。プレビューにチェック⑮を入れて、絵を確認しながら調整するとよいでしょう。［アンシャープマスク］フィルターは強くかけすぎるとキツイ印象になりますが、うまく調整すると油絵のような独特の質感と密度が出せます。フィルター使用後は、エアブラシを使って、強すぎるシャープ感を中和します⑯。



Memo アンシャープマスクとは

物体の輪郭を鮮明にし、シャープな印象にするフィルターです。大きなサイズで制作した作品を縮小して公開することもありますが、縮小後にこのフィルターを少しかけると、シャープな印象になり、見栄えがよくなります。





08 スチームパンクの要素を追加する

全体的にスチームパンク特有の要素が足りないと感じたので、4つの要素を追加していきます。要素の追加は必ず新規レイヤーを作成して、チョークブラシやエアブラシなどでシルエットを描き足すことで表現します。

Point

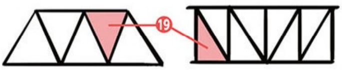
スチームパンク特有の4つの要素

・パイプ⑰

パイプはスチームパンクでは必ずと言っていいほど登場するモチーフです。普通の建物の外側にパイプを這わせただけでも雰囲気が出ます。工場の写真を参考にするのがおすすめです。

・鉄骨⑱

鉄骨を曲線と組み合わせた、アーチ橋のような要素が特に印象に残ります。鉄骨は、トラス構造と呼ばれる三角形⑲を意識するとリアリティが出ます。



・飛行船⑳

飛行船も定番ですね。1937年にヒンデンブルグ号の爆発事故が起こるまでは、実際に兵器や客船として飛行船が使用されていました。通常の飛行船のシルエットをベースに、羽やプロペラをたくさんつけることで、少しファンタジーテイストを増しました。

・汽車㉑

蒸気機関車はスチームパンクのイメージに最も近い乗り物です。車輪やピストンの連結部、タンク周りなど、とても印象的なのでスチームパンクデザインのモチーフとしてよく使われます。蒸気機関車の煙は、石炭が完全燃焼していると白く、不完全燃焼していると黒くなります。絵においては、機関車の後ろが明るければ黒い煙を、暗ければ白い煙を、というようにコントラストに差をつけることを意識します。



Point

直線と曲線、無骨さと優美さ

スチームパンクの4つの要素すべてに共通しているのが、直線と曲線の組み合わせです。この組み合わせは無骨さと優美さを感じさせるスチームパンクの特徴です。これはシルエットだけなく装飾でも有効です。㉒のような直線的なものに、曲線的な装飾を追加するだけでもよいです。スチームパンクの世界観でそれらしくないと感じたときは、絵全体をよく観察して、直線が多いと思ったら曲線を、曲線が多いと思ったら直線を、と意識するだけで雰囲気がぐっと出てきます。

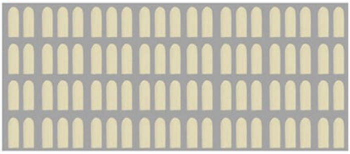
㉒



09 ワープ変形を使う

ワープ変形を使うことで、平面を曲面に変形させることができます。まずはコピー＆ペーストで窓の下地を作り㉓、それをワープ変形で歪ませて曲線の建物を作ります㉔。

㉓

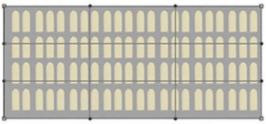


Point

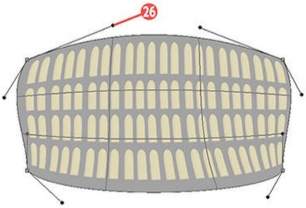
ワープ変形の使い方

変形させたいレイヤーを指定し、メニューから［編集］→［変形］→［ワープ］を選択すると㉕のようにガイドが表示されます。あとはガイドをドラッグする㉖ことで自由に変形できます。ワープ変形は図形の位置を移動させることがほとんどできないので、自由変形などで事前に場所を移動してから使用します。

㉕



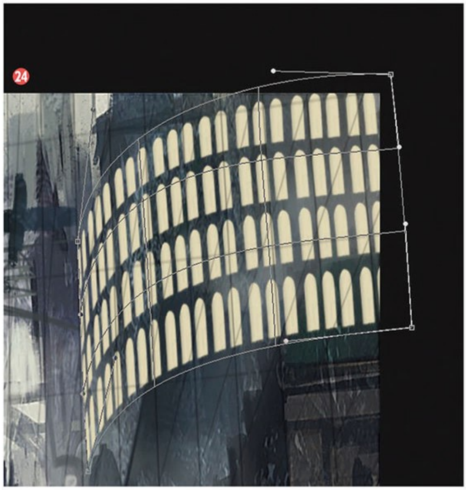
㉖



10 夜景を合成する

窓のレイヤーに夜景の写真㉗を合成し、建物の内側の情報を加えます㉘。ガラス張りの建物は室内の照明を表現する必要があります。一つひとつ手で描くのは大変なので、夜景の写真というたくさんの光源が散らばっている素材を合成して、室内の照明を表現します。

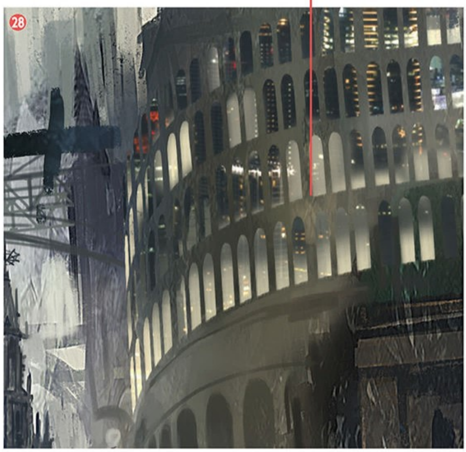
㉔



㉗



㉘



11 歩行戦車のデザインラフを描く

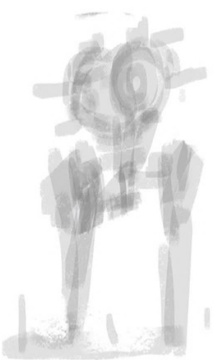
近景の歩行戦車をデザインします。チョークブラシを［不透明度：30%］で使ってタッチを重ね、シルエットのラフを作成します。今回は「二足歩行であること」「背面の見栄えがいいこと」のみを条件として、他はあまり深く考えていません。多ければよいというわけではないですが、最低でも4パターンは考えたほうがよいです。この中から、「(c) 奇妙な形、生物感」を清書することにしました。クラゲに足が生えたような、不思議なシルエットが印象深かったためです。



(a) 本体が楕円形



(b) タンクがたくさんついている



(c) 奇妙な形、生物感



(d) SF感強め。スタイリッシュ



(e) 丸く巨大な砲台



(f) 上に幌つきの屋根。象に乗っているイメージ



(g) 大小砲台つき



(h) スペースが広そう。輸送型

12 歩行戦車のデザインを清書する

ここからは、様々な兵器や資料を参考に、説得力をつけていきます。

1. 線画を描く

ラフシルエットを拡大、新規レイヤーを作成し線画でデザインします。シルエットラフの粗いタッチをよく観察し、何に認識できるか考えます。例えば、中央の丸は窓に「見えた」ので、潜水服を参考にした窓にします。本体から飛び出ている線は砲身に「見えた」ので砲塔にします。砲身がたくさんついている特徴は、第一次世界大戦期のイギリスの多砲塔戦車を参考にしました。

2. 色を塗る

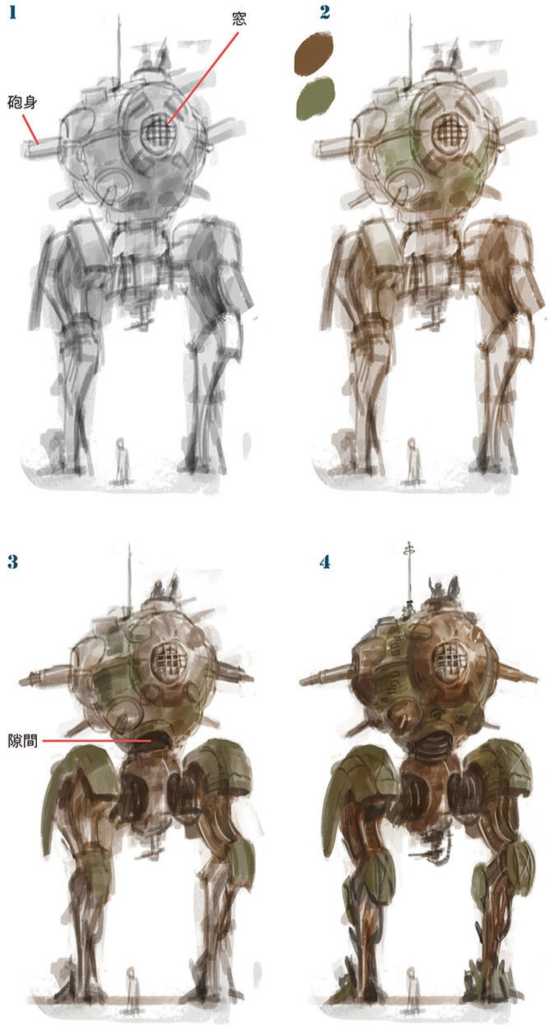
［オーバーレイ］モードのレイヤーで色を塗ります。スチームパンクっぽさだけでなく、リアルな兵器感がほしいので、兵器感のあるミリタリーグリーンと、使い込まれた金属の素材感がある赤褐色を組み合わせます。本体の操縦席部分や機関部の装甲はグリーン系に、窓まわりや砲身は赤褐色で統一します。

3. コントラストを高くする

［色調補正］の［レベル補正］でコントラストを高め、チョークブラシを使って関節の隙間の最も暗い部分を描いて全体を引き締めます。可動部分なので動いたときに接触しないようなディテールを意識します。

4. 描き込む

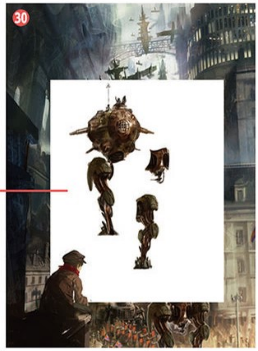
金属のハイライトや装甲のつなぎ目などを描き込みます。股関節の可動部分を描こうか迷いましたが、水陸両用を想定して、蛇腹ゴムにしました。本来はもう少しディテールが必要ですが、絵に配置したあとにさらに描き込むので、ここでいったん完成とします。



13 歩行戦車を配置する

制作した歩行戦車を絵に配置します29。配置する前に［色調補正］の［レベル補正］でコントラストを高め、絵から浮かないようにします。さらに、パーツをコピー＆ペーストで分割して、奥の足をずらして配置することでパースの違和感を少なくします30。これでもまだ多少は違和感がありますが、描き込みの段階で修正していきます。





14 西日を描く

歩行戦車のレイヤーの上に［覆い焼き（リニア）－ 加算］レイヤーを作成し、エアブラシを使って右から射し込む西日を表現します31。色はオレンジを使用します。背景と戦車に同じ西日の効果を描いたことで、戦車が絵になじみます。

Point 金属光沢を誇張する

機械のかっこよさは金属光沢です。金属に光が当たってグレアが発生する様子32を、通常より誇張して表現します。





15 人物を描き込む

[不透明度：70%]の楕円ブラシ(p.16)と[不透明度：80%]のエアブラシで人物を描き込みます。人物の服装は、産業革命期の少年労働者をモデルにしています。㉝程度のクオリティまで描き込んだら、[乗算]モードのレイヤーと[覆い焼き(リニア)－加算]モードのレイヤーをそれぞれ作成します。人物レイヤーにクリッピングマスクして、㉞のラインの左側を[乗算]レイヤーで暗く、右側を[覆い焼き(リニア)－加算]レイヤーで明るくします。この光と影のシャープな境界が魅力に繋がります。





Point
服のシワの描き方

ブラシタッチを活かして服のシワを描く方法を紹介します㉟。

1. シルエットを描く

楕円ブラシを使ってシルエットを描きます。服は上着やズボンなどすべて、体を包み込む袋になっています。腕の場合は、円筒形の袋を折り曲げているイメージです㊱。

2. シワの影を描く

エアブラシを使ってシワの影を描きます。ここでも袋を折り曲げたイメージが有効ですが、最も確実なのは、似たような服、ポーズの写真資料を観察しながら描くことです。資料を見るのはクオリティを高める一番の近道です。

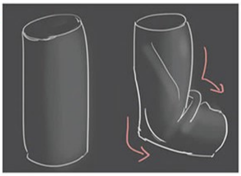
3. シャープな影、ハイライトを描く

楕円ブラシを使って、エアブラシで作ったやわらかい影にシャープなタッチを入れ、絵を引き締めます。光が当たっている場所、シワの隙間などをシャープにすると意識します。

㉟



㊱



Point
コントラストの映り込み

とても小さなことですが、㊲のようにコントラスト差から生まれる映り込み(p.103)を描くだけでクオリティが一気に向上します。こういったポイントは絶対に見逃さないようにしましょう。

16 開放感を出す

左側の建物が原因で遠景が見えず、閉塞感を感じます㊳。そこで、[スポイト]ツールで遠景の色を取り、エアブラシを使って建物を半分ほど塗りつぶし、遠景が広く見渡せるようにします。さらに、キーポイントとなる建物㊴を配置して、遠景に視線を誘導します。





17 飛行機のシルエットを整える

[消しゴム]ツールでチョークブラシとエアブラシを使って、飛行機のシルエットを整えます㊵。また、すべてが同方向に向かっていると少しつまらなく感じたので、異なる方向に向かう飛行船のシルエットを追加します。飛行機のデザインは、B-29爆撃機をモチーフにした大型爆撃機にしました。スチームパンクっぽさをもう少し付け足すか悩みましたが、特徴的なシルエットが遠景にありすぎると視線が散ってしまうので、一瞬で爆撃機と伝えることを重視しました。



18 モノクロチェックする

[白黒]調整レイヤーを作成し、モノクロの状態で絵をチェックします㊶。この状態にして初めて、「遠景の明度が低く、コントラストがついていない」「目を引くモチーフが並んで配置されていて、視線誘導ができていない」という2つの問題点が見えてきました。これらの問題を解決していきます。



19 遠景に光を描く

遠景のコントラストをはっきりさせるためにやわらかい光を追加します㊷。[覆い焼き（リニア）－加算] モードのレイヤーを作成し、[不透明度：30%] のエアブラシで描き込みます。色は淡い黄色～赤を使います。遠景が最も明るいので、光があふれるグレア効果も同時に表現します。遠景の超高層建築は天界のイメージです。手前の男の子から見れば、富裕層のみが住める楽園のような場所…といった感じです。



20 レイアウトを修正する

中景の塔、近景のドーム、歩行戦車が一直線にならんでいます㊸。このように、目を引くモチーフが一直線に並んでいると、視線が効果的に誘導されません。そこで、中景のドームは削除し、歩行戦車は右にずらします㊹。これで、キーポイントが交互に分散され、リズム感がでてきました。





Point

背景の万能テクニック「くの字」

背景にはあらゆる場所にくの字が使われますが、モチーフの配置についても同様です。くの字は奥行き、リズム感を作り出す背景の万能テクニックです。迷ったら「くの字」、なんか変だったらとりあえず「くの字」、と覚えておきましょう。

21 密度を上げ、距離感をなくす

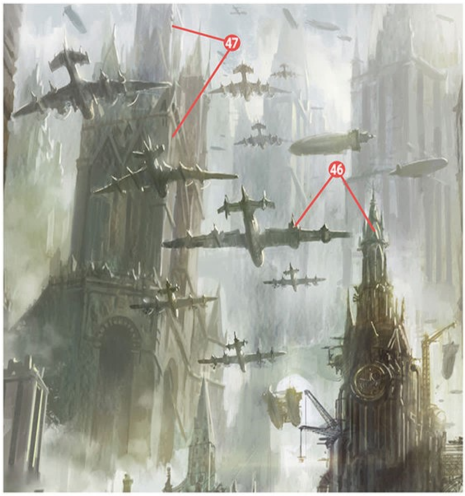
全体に紙の写真㊺を合成して、距離感をなくします。合成すると、紙の情報量が加わり絵の密度が高くなりますが、全体に同じ情報が加わるので距離感がなくなってしまいます。実は、奥行きをいったん弱くするというのがクオリティアップの秘訣です。この状態から、光が当たっている部分を集中して描き込むことで、これまでよりいっそう距離感を作り出すことができるのです。

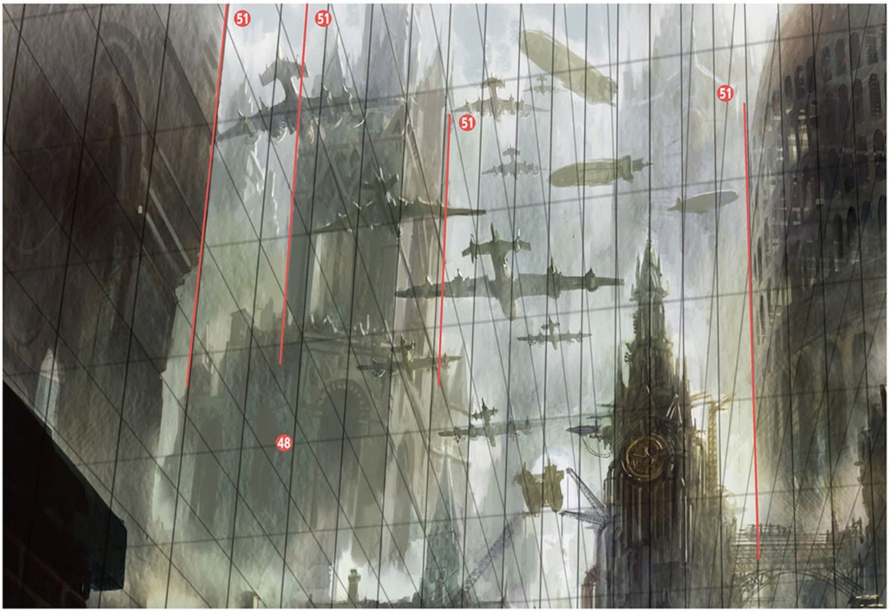




22 光が当たっている部分を描く

飛行機の上側面や建物の側面など光が当たっている部分を［不透明度：70％］のチョークブラシと［不透明度：100％］の水彩ブラシ（p.16）で描きます。色は、キャンバスの明るい部分から［スポイト］ツールで取った色を使用します。飛行機など、金属でできた部分は主に水彩ブラシを使い、金属光沢をイメージして強いハイライトを描きます㊻。石造りの建物など光沢がない素材でできた部分は、チョークブラシを使用してフラットに描きます㊼。
ここはクオリティに直結するので、全力で描きましょう。





23 シルエットを整えて仕上げる

[不透明度：70%] のチョークブラシと [不透明度：50%] の楕円ブラシを使い、それぞれの要素のシルエットを整えます。特に遠景の影部分48にはしっかりとタッチを加えて、21で合成した紙の情報を描きつぶします。これで遠景らしさが戻ります。遠くの影部分は、質感がほとんど見えなくなってしまうからです。中景、近景も同様にハイライトからシルエットを整える描き込みを繰り返し、全体の距離感をもう一度出して完成となります。



Point
壮大な部分はパースを守る

パースには、無視してもよい部分と厳密に守らなければいけない部分があります。基本的に、49のような壮大な遠景部分のパースは厳密に守ります。50のような通常の近景部分のパースは無視してもそれほど違和感がありません。空間の広がりで壮大に見せたい部分は、わずかにでもパースがズレていると違和感が強くなります。特に、垂直方向のパースライン51はわずかなズレも許されません。最終段階でもパースを表示しつつ描き込むことをおすすめします。

あとがき

ここまでお読みいただきありがとうございます。よー清水です。

本格的な技法書を書いたのはこれが初めてですが、本書はいかがだったでしょうか。

初心者の方は、絵を描くのにこんなにいろいろ考えているの！？ と驚くかもしれません。僕は考えながら描くタイプですが、それが優れているというわけではありません。感覚で絵を描いていても、作品が魅力的であればまったく問題ありません。
本文でも何度か言及していますが、絵における理屈、約束はすべて道具です。ハサミや定規と同じです。使う、使わないの主導権はあなたにあります。もっと簡単に言えば、良い絵になればそれでOK。パースがズレてようが、デッサンが狂っていようが、魅力的なものには叶わないのです。理屈なんか使わないで、感覚だけで良い物が描ければそれでOK。本書の内容なんて無視してもよいです。
本当にすごい作品は理屈なんて軽く超えて、ダイレクトに心にきます。だから何度も言いますが、正しさや理屈に縛られてはいけないのです。自分がこっちのほうがいい！ と判断したときは理屈なんて無視しましょう。ハサミや定規の言うことを聞いてはいけません。

ただ、理屈で考えて絵を描けると大きなメリットが2つあります。その1つは、絵を描くスピードが早くなる点です。

理屈は楽です。AならBと素早く判断できます。理屈を使えば明確に答えが出るので、感性で悩む時間を最小限にできます。これ、どうすればいいんだろう…と悩んで、手が止まってしまう時間を減らせるわけです。空いた時間でクオリティを上げるもよし、ゲームをするもよし、たくさん眠るのもよしです。描く早さは本当に大切ですよ。プロであるなら特に、早さは最強の武器です。

「初心者はまず時間をかけて絵を描くべき」と考えている人もいると思います。それは間違いありません。しかし、目的と手段を取り違えてはいけません。クオリティが高いものを作るために、結果的に時間がかかるのがよいのであって、絵に時間をかけることを目的にしてはいけません。そこを取り違えると、自分がどんどんすり減っていきます。個人的な考えですが、悩んで手が止まってしまうのは癖です。初心者のころから悩み癖があると、技術はあるけど遅筆という状態になりかねません。実際、プロでも遅筆で悩んでいる人は多いです。背景描きで遅筆は致命的です。背景はキャラクターと違って、キャリアがあっても絵1枚の値段はそれほど上がらないからです。背景は仕事の量は多いので、生産性の高い人ほど安定します。

さて、長くなりました。理屈で絵を描けるメリットの2つめは、人に説明できることです。本書のように、相手にどうしてそうするのか、どうしてそうしたほうがよいのかといった情報を言葉で伝えることができます。言葉の力をなめてはいけません。お店の店員さんを思い浮かべてください。「なんとなくこっちがいいですよ」と勧めてくる人と、「こっちは〜だからいいですよ」と、理由を言葉で伝えてくる人、どちらを信用しますか？
人に理屈を説明できるということは信用に直結します。さらに、言葉で伝えるということは文字でも伝えられるということです。技術を文字でまとめ、簡略化し、さらに効率化することもできます。実際、本書を書いたおかげでたくさんの技術を改良することができました。

理屈で絵を描けるメリットは伝わったでしょうか。何より大切なのは楽しむことです。楽しまないと上手くならない。これは自信を持って言い切れます。何よりも楽しむこと。楽しんで描けた絵は見た人にも楽しさが伝わると私は信じています。

本書には僕の短いキャリアで学んだことをすべて込められたと思います。これから絵を描く人、絵をもっと上手くなりたい人、そういった人に少しでも役立ってもらえれば嬉しいです。

最後に、本書の編集の杉山さん、SBクリエイティブ（株）の方々、出版、販売にご協力くださった皆様。そして、ここまで読んでくださったあなた。本当にありがとうございました。

よー清水 / 清水 洋





Index

著者紹介

よー清水 / 清水洋



東北芸術工科大学卒業後、イラストレーター、コンセプトアーティストとして活動。Adobe Photoshop 公式サイトのイラスト、PlayStation 4，NINTENDO 3DS，PlayStation Vita，スマートフォンのゲームの背景画、書籍の装画、カードイラスト、デジタルペインティングの講演など幅広く活動している。

Twitter：@you629

pixiv：http://www.pixiv.net/member.php?id=2830609

ホームページ：http://yo-shimizu.wixsite.com/yo-shimizu

カバーデザイン……新井 大輔
本文デザイン……クニメディア株式会社
組版……クニメディア株式会社
編集協力……編集マッハ
企画・編集……杉山 聡

「ファンタジー背景」描き方教室
Photoshopで描く！ 心を揺さぶる風景の秘訣

2016年 11月 7日 初版第1刷発行
2016年 11月29日 初版第2刷発行

著　者……よー清水
発行者……小川 淳
発行所……SBクリエイティブ株式会社
〒106-0032　東京都港区六本木2-4-5
http://www.sbcr.jp/
印刷・製本……株式会社シナノ

※乱丁本、落丁本はお取替えいたします。小社営業部(03-5549-1201)までご連絡ください。
※定価はカバーに記載されております。

Printed in Japan ISBN 978-4-7973-8764-3

2016年12月1日　電子第2版発行

※この電子書籍は同名印刷物の初版第2刷（2016年11月29日発行）の
　データを利用しています。
※元の印刷物と一部異なる場合があります。あらかじめご了承くだ
　さい。

本書に掲載されているコンテンツの著作権は、著作権法により保護
されています。
これらについて、著作権法で認められるもの、規約等により許諾が
明示されているものを除き権利者に無断で転載・複製・翻訳・販売
・貸与・印刷・データ配信（Web ページへの転載など送信可能化を
含む）・改ざん等する行為は、固く禁じられています。